MagazinNES

Especial Num 1
Nov 2007

Revista NO oficial de... Nintendo®

Especial de Halloween

Jason, Freddie, Rick...
¡Y nadie sale vivo!

magazinnes.blogspot.com

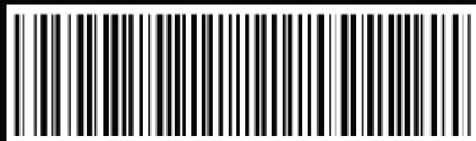
¡80 Páginas!

Déjà Vu:
Juguetes Poseídos

Juuoukll
Wanpaku Graffiti
Monster In My Pocket
Y Mucho +

El reloj marca las 12
en la Mansión...
CLOCK TOWER

PROHIBIDA SU VENTA



MUCHA INFORMACIÓN ESPELUZNANTE
¡¡DEL DIA DE MUERTOS!!

MagazinNES

Especial Num 1
Nov 2007

Revista NO oficial de... Nintendo®

ESPECIAL DE HALLOWEEN

Jason, Freddie, Rick...
¡Y nadie sale vivo!

magazinnes.blogspot.com

Déjà Vu:
Juguetes Poseídos

Juuoukii
Wanpaku Graffiti
Monster In My Pocket
Y Mucho +

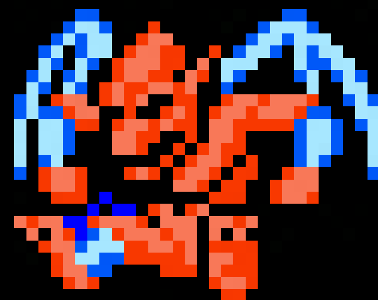
El reloj marca las 12
en la Mansión...
CLOCK TOWER

PROHIBIDA SU VENTA



MUCHA INFORMACIÓN ESPELUZNANTE
¡¡DEL DIA DE MUERTOS!!

Indice



Página

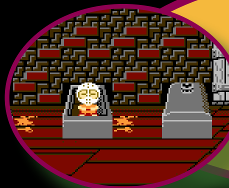
Pag 38-57



CLOCK TOWER

El Super NES da su primer paso en MagazinNES, con más de 15 páginas para que lo sepas TODO, de este *Survival*.

Pag 60-61



Reportaje Especial

Gore y Parodia Japonés en Wanpaku Graffiti

Pag 34



DJV

Juguetes Poseídos... ¿crees tener uno en casa?... Aún estás a tiempo de saberlo.

Pag 78



Humor

La sordera selectiva de Jason nos da en que pensar.

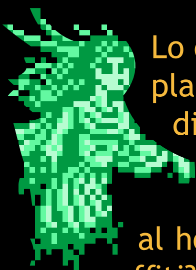
Pag 68-69



Ocio

Recomendamos tele y libros de mucha garra.

Editorial

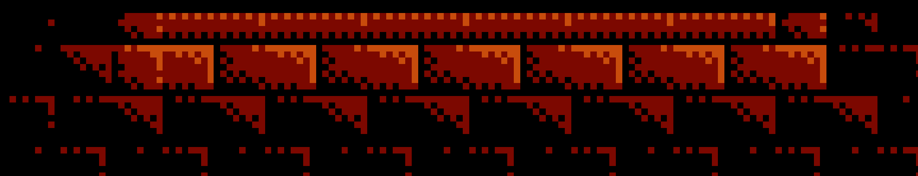


Lo que pretendía ser un esbozo del terror en un suplemento de la Revista, terminó siendo un ejemplar con más páginas de las planeadas. La información que aquí encontrarás está seleccionada desde distintos ángulos para hacerla de tu completo agrado e interés: desde secciones que hablan de manera general de las aventuras de Terror en NES (el TOP, DJV), hasta las exploraciones detenidas por esos oscuros recovecos (Bajo la Lupa, Acaba con...). Además de ello, hay sub temas ligados al horror y al sistema: ¿Juguetes Poseídos?... ¡debes verlo!; ¿El Gore y la Parodia de Wanpaku Graffiti?... búscalo en el Reportaje Especial; además, se incluye un extenso comentario con todo y guía para Clock Tower de Super NES, como testimonio de lo que nos espera por publicar de este gran sistema.

La dedicatoria es a todos ustedes, pero más aún a los niños-internos, porque si bien los mayores casi siempre fracasan en hacer frente al "malo", son los niños quienes salvan el día, sin que se les dé la llave la Ciudad, o alguna otra recompensa... bien, ahora tienen como reconocimiento este ejemplar.

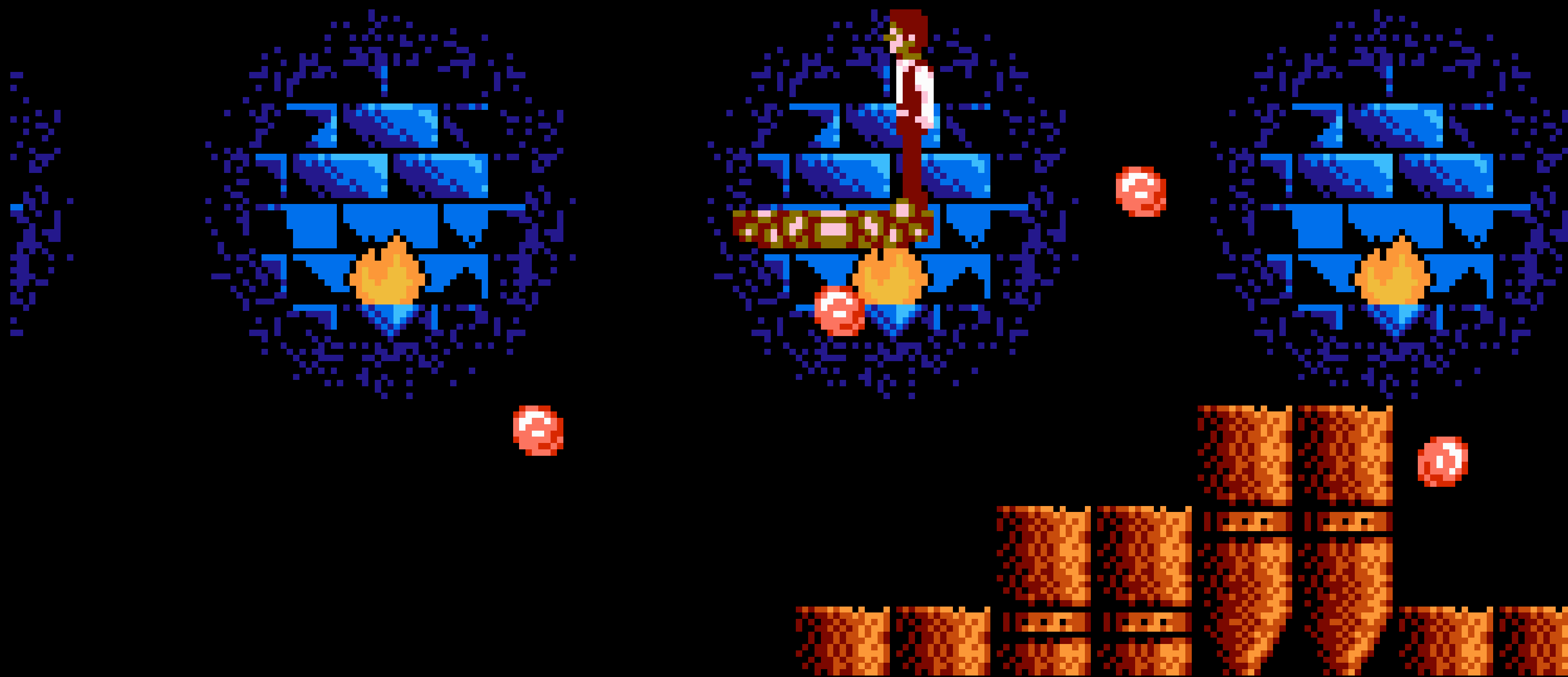
Así que, si deseas santiguarte es el momento, porque dando vuelta a la página comenzarás el recorrido por el terror gráfico, psicológico, e insano, en este, que deseamos, sea el mejor ejemplar de terror para NES del que hayas alguna vez disfrutado.

Para todos ustedes...



MagazinNES



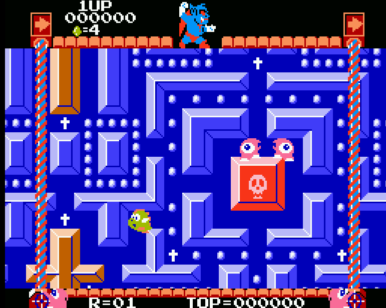


RECUERDOS BIZARROS

Dicen que esta sección es como el infierno: todos los malos juegos vienen a parar aquí... en lo absoluto, y para muestra: Devil World.

Y aunque ni el diablo sabe por qué pasan las cosas, la tentación fue grande para no poner (en este especial de Halloween) a Pac-man: (definido por Vicioman como...) un auténtico Survival de fantasmas XD; sin embargo, Devil World viene, sin dificultad, a llenar el espacio vacante del amarilloso.

Es natural que en épocas prósperas, todos quieran hacer leña del árbol caído, pero al menos Devil World puso su toque de creatividad, ensanchando el concepto, y con gráficos inspirados para los que pecan de gula por el color y la forma.



Tamagon es un pariente lejano de los famosos Bubble y Bobble. Tras la eclosión, se descubre a sí mismo en un laberinto gobernado por un trapacero y redomado Satán. El demonio, que aparece en la parte alta de la pantalla, no está bailando un rap, sino que ordena mover su laberinto, con el propósito de deshacerse del impostor (o sea Tamagon). El objetivo del juego varía según el nivel, habiendo tres escenarios que se suceden en un bucle infinito con respectivos aumentos de dificultad (al menos en uno te darás el lujo de ordenar).

Escenario 1: Hay que recoger las cuencas del rosario, para ello, es obligatorio tomar alguna de las crucecitas de tiempo limitado, solo así podrás recoger dichas cuencas y disparar fuego a los cíclopes (tontos por cierto en un inicio). Debes tener cuidado con los corredores más largos, Satán suele ordenar que te aprisionen y pierdas así vidas.

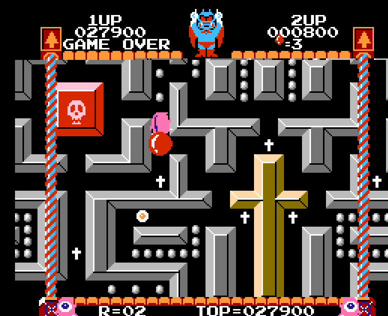
Escenario 2: Si te preguntabas qué era esa calavera del centro de la pantalla, aquí sabrás que es el altar de Don S. Tu objetivo consiste en recolectar las 4 biblias que vuelan por el escenario, e introducirlas en los cuatro puntos cardinales del altar. Cuando lo consigas, el innombrable se cubrirá el rostro y huirá convertido en vampiro.





Escenario 3: Como Satán se fue, este será un laberinto de Bonus. Tendrás cuenta regresiva para recolectar premios, y así aumentar tu score. Para mover el escenario debes tocar las flechas del piso, y así controlarás a los cíclopes.

Hoy agradecemos al fantasma de las navidades pasadas haber llegado antes de tiempo, con Devil World bajo el brazo, y como regalo adicional, haberle incluído la opción de dos jugadores.



Pruébalo, y no te arrepentirás de estar en este laberíntico averno.

Tygrus

Todo acerca del sistema REY de los 8-bits en...

MagazinNES

Revista-Fanzine NO oficial de Nintendo®



SECRETOS





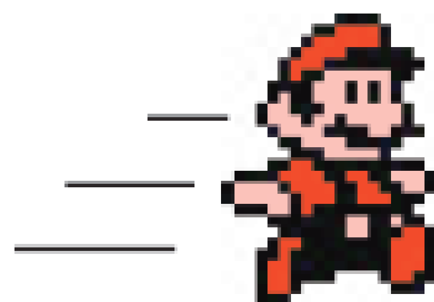
GUIAS

TRUCOS

SANA DIVERSIÓN EN TU NES

Blog:
magazinnes.blogspot.com

Foro:
magazinnes.forospace.com



TRUQUEANDO CON EL CONTROL

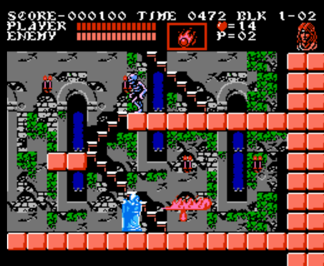
Castlevania III
Dracula´s Curse

10 Vidas



Escribe **HELP ME** como nombre

Inicia con Sypha



Escribe **URATA** como nombre

Inicia con Alucard



Escribe **OKUDA** como nombre

Inicia con Grant DaNasty



Escribe FUJIMOTO como nombre

New Ghostbusters 2

Opciones ocultas

En la pantalla de presentación

KEY A-BEAM B-TRAP

RANK NORMAL
BEAMER - 3
EXTEND 1ST 10000
2ND 30000
EVERY 30000

BGM 0
SE 0

oprime:

A B START al mismo tiempo.
Ahora podrás cambiar la dificultad, y la configuración del control, además de oir el Sound Test.

Modo Experto



Escribe **AKAMA** como nombre

Sound Test



En la pantalla de presentación oprime: A B y START al mismo tiempo.

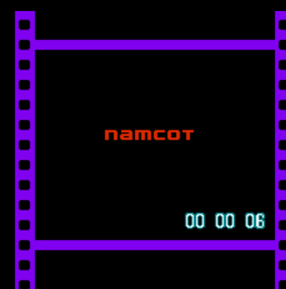
Wanpaku Graffiti

Ve parte del final y los créditos



Oprime A ↑ SELECT y sin soltarlos oprime RESET.

Con A y B puedes detenerlos.



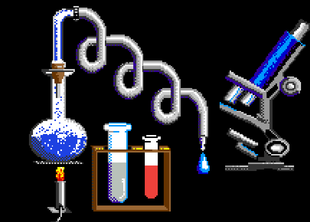
Si oprimes A durante el logo de Namcot, verás el tiempo en el que lo terminaste; en este truco aparecerá un cabalístico número 000006. ¿Qué significará?

Sound Test e Inventario de Monstruos



Oprime y mantén A + B ↓ y sin soltarlos oprime RESET. Así podrás conocer a los monstruos, y escuchar los sonidos del juego.

Hechos en casa, Hacks, nuevas apariciones, nuevas creaciones, secuelas perdidas, prototipos, piratas, sin licencia,... todo ello y más, solo concebido en....



El Laboratorio

Juuoukii (J)



¡Levántate de tu tumba!, quita tus legañas, y gánate tu lugar en los Eliseos.

Sega Enterprises ltd, otorgó la licencia a Asmik Corporation para hacer esta conversión de su juego Arcade “Altered Beast” a la consola de Nintendo, evidentemente, el permiso del interfecto se lo pasaron por el arco del triunfo.

Los Titanes son los únicos que pueden hacer frente a los Dioses del Olimpo, así que Zeus, sabedor que el resto de los Dioses inmisericordes se tomaron la tarde libre, y temeroso de una invasión, monta la de Troya (cualquier parecido con la Ex-Unión Soviética es mera coincidencia), con el supuesto rapto de... ¿Atena?, así que nos transmuta a la vida para que podamos salvarla de los Hechiceros Camaleónicos.



NUEVOS ESCENARIOS Y TRANSFORMACIONES TIENE ESTA AVENTURA

Sabe que si estos señores revividos juntan tres esencias de cancerbero blanco se transformarán en ***Bestias Alteradas*** (conozco algunas de esas), y solo ellos podrán retar y vencer a los Titanes (hechiceros).

Para quienes conocen este juego de la arcadia, hay algo que deben saber: a diferencia de los 5 niveles originales, este juego cuenta con otros tres, para un total de 8 niveles. Eso, desde luego, significa que hay más transformaciones que las de Lobo, Dragón, Oso, y Tigre, y son las de: León, Fénix, y Tiburón.

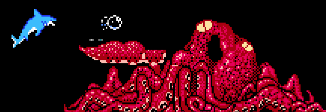
En el apartado gráfico tenemos un juego con bonitas combinaciones de color (salvo el cementerio), como los que veremos en la Atlántida y el Bosque, además de no tener muchos parpadeos, de hecho, hay algunos cambios para evitar tales detalles, por ejemplo, el hechicero final es un soberbio Rinoceronte inamovible que no se comporta como el de la maquinita (correr, bufar, etc.), con la intención de no hacer de este tipo de enfrentamientos una *niebla*.

QUE NO TE INTIMIDE SU TAMAÑO, RECUERDA QUE EN LA CADENA ALIMENTICIA TÚ ERES EL DEPREDADOR

Del control hay que destacar el tener elementos bien trabajados, así como elementos que traicionan lo que acabo de decir, un ejemplo es el Tiburón: cuenta con muy buenos valores por el frente, pero por atrás es un completo desorden.

El tamaño del personaje es pequeño, pero eso se refleja en un mejor control para calcular los golpes y ataques de los zombies-unicornio y los decapitados (mejores que en la máquina).

Sobre el reto, es un juego difícil, cuyas vicisitudes demandarán todos tus talentos aprendidos en juegos de plataformas y avance lateral, además de que es de los pocos juegos donde hay tal variedad de enemigos que estos se ajustan (en dificultad) en razón directa al avance (en lugar de plagar el escenario de esqueletos y mortífagos).





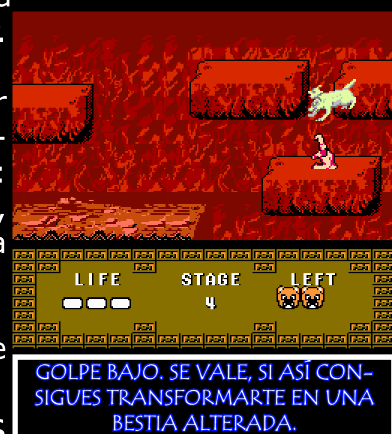
AUNQUE NO LO PAREZCA, ESTE LEVIATÁN ES EL MÁS DIFICIL DEL JUEGO

Hay que agradecer que sumando las 7 bestias + el personaje principal, tenemos un total de 8 personajes para controlar, y aunque algunos tienen mucho parecido, siguen habiendo detalles clave y su modo de juego particular.

Siempre me gusta hablar de los jefes, y al respecto he quedado satisfecho: ocho criaturas infernales, que complementarán la ópera adecuadamente.

¡Sorpresa!: El juego tiene un final digno.

TYGRUS



GOLPE BAJO. SE VALE, SI ASÍ CONSIGUES TRANSFORMARTE EN UNA BESTIA ALTERADA.



Presenta...

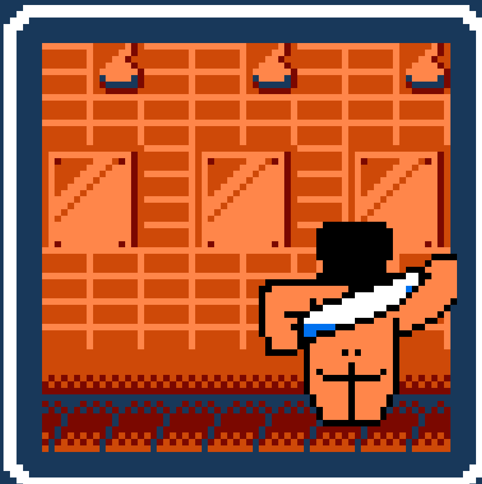
Los sie7e pecados capitales de



Lujuria

ALEX

$ 3.70 $ 20.00



Pop's Health Club

▶Sauna 3.50
No Thanks

ALEX was very uptight and the sauna was so relaxing .

FRIDAY THE 13TH ™

Bajo la lupa



Por: Tygrus

El campamento "tranquilidad, alegría, y sexo con desenfreno" se encuentra por décimo tercera ocasión asediado por el jugador de jockey favorito de los nativos de Lago Cristal, aunque alguien le ha jugado una broma, y por bastón de jockey le ha dado un machete.

Eso sí, las autoridades aprendieron la lección, y en lugar de precoces adolescentes, son un grupo de pubertos quienes se encargarán de la (ahora) guardería de niños (mientras los adultos desaparecen misteriosamente).



A lo largo de tres días, 6 personajes, con diferentes habilidades, tratarán de deshacerse de Jason, evitando además que se aproveche de los chiquillos indefensos.

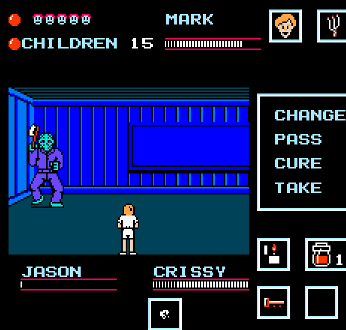
Este es uno de esos juegos que transmiten un sentimiento muy especial, hablando de basamentos filmicos, con dificultad media-alta, algo desesperante, y sin muchos trucos de qué echar mano para enfrentar al enemigo.

Sobre los muchachos, estos cuentan con diferentes cualidades: algunos saltarán más alto, mientras que otros tendrán más fuerza.

Las inmediaciones del lago cristal se encuentran habitadas por zombies, lobos, vampiros, y por Jason, quien te podrá aparecer de día, de noche, a pleno paseo, o en los diversos escondites que ha creado.

Para tu labor no cuentas con muchos recursos, algunas veces conseguirás piedras, encendedores, cuchillos, hachas, aunque también, si tu búsqueda te lleva por los escondites más escabrosos, podrás hacerte de un machete, o de la bendita antorcha: el arma más efectiva del juego.

Es importante prender fuego a las chimeneas de cada casita para desbloquear armas como la antorcha y el machete, además, cuando oigas un bipeo se iniciará un contador en la parte superior de la pantalla, deberás visualizar tu mapa con el botón select, para saber en qué sitio está atacando Jason. Si el contador llega a cero, perderás a uno de tus muchachos.



El juego cuenta con un scroll horizontal libre, lo que hace que se disfrute como buen juego de plataformas que se jacte de serlo, perspectiva que cambia a una vista frontal simulada cuando entras a las casas, donde deberás aprender a moverte en ese pesado efecto de avance, además de que deberás familiarizarte con el uso de comandos, aún y cuando Jason quiera cortarte los cabellos.

Jason se toma su papel muy en serio, así que no hay maña que contra el mal no valga, y dentro de los cuartos, cuando te toque vértelas con él, deberás atacarlo y esquivarlo tipo Punch Out, hasta acabarlo, o hacerlo huir (por alguna razón tiene la mala costumbre de resucitar).

Escrutando en las cavernas, y una vez que descubras el como funciona el laberinto, te encontrarás con la mamá de Jason Voorhees, o mejor dicho, su cabeza. Aquí hay que emplear las mismas técnicas pugilistas de Punch Out!, y te conviene, pues venciéndola obtendrás la ansiada antorcha.



A mi modo de ver, este es un digno exponente del género, que si bien no entró al TOP, fue por ser necesario el estudio del mismo antes de desempeñarse decentemente.

Por el otro lado, contar con una brújula tipo ***Dr. Chaos***, hubiera sido estupendo, aunque aún sin ello, el juego se defienda a muerte como uno de los mejores exponentes de Terror para NES.

BRAM STOKER'S DRACULA

Bajo la Lupa



Por: Tygrus

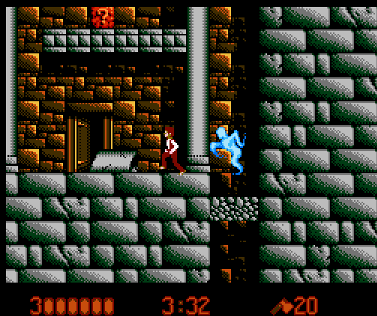
Desde las inmediaciones de Transilvania, en que los corceles corren veloces, y la gente se santigua para recibir la *Walpurgis Natch*, se respira el influjo maléfico de Drácula. Afortunadamente, ha llegado a esta Región un intrépido joven inglés, que encamina sus pasos al Castillo del Conde.

A diferencia de las conversiones convencionales que Ocean hacía de las cintas de ficción, Sony Imagesoft hace un juego para NES basado en el libro (aunque el título del juego lo dice, pocas veces prestamos atención a ello).

VENDER BIENES RAICES NUNCA FUE TAN DIVERTIDO (Y TERRORIFICO)

Y no es que se trate de un estudio de heráldica, ni que tenga toques de RPG... si has jugado Robin Hood de Virgin, este vendría siendo una especie de copia gráfica (tal vez, y solo tal vez, con rutinas rediseñadas).

Este es un juego de plataformas que cuenta con 5 escenarios a vencer dos veces (de día y de noche), además de que los dos primeros, tendrán un regreso con mayor dificultad, para un fabuloso total de 14 sets.



Sobre la música: cuenta con 13 melodías, aunque a mi gusto, solo una de ellas sea rescatable.

En cuanto a enemigos, no presenta gran variedad, a lo sumo diez, así que a tragarlos desde el primer nivel hasta el último.

Hay tres niveles de dificultad, mas estos no se ajustan al gameplay, sino que solo habilitan el número de niveles a jugar, de ahí que convenga jugarlo en HARD.

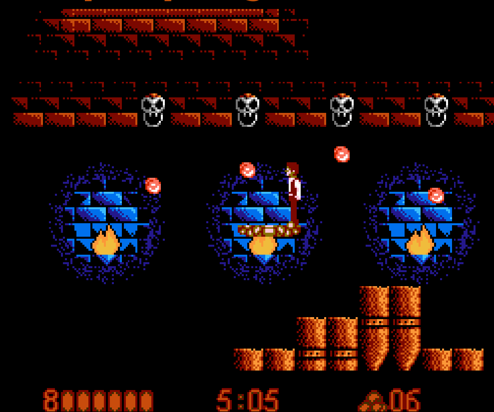
El juego tiene solo un grado medio de tensión, obsequiado por esos fantasmas sorpresivos; en general sentirás que más que miedo, te invita a la aventura.

Y si bien he hablado de estas cosas que no suman puntos, veamos las sinergias.

LO BUENO: Tiene un toque oscuro que le da carisma. El personaje es fácil de manejar, y cuenta con mucha agilidad. Los valores están bien ajustados, desde los fantasmas que pueden dañarte desde que aparecen (o tú a ellos), hasta los saltos que serán primordiales para no caer en las aguas (otro que no sabe nadar), o en los precipicios. El juego está lleno de corredores, cavernas, y cuartos secretos, así también habrá que activar manivelas para proseguir la aventura.

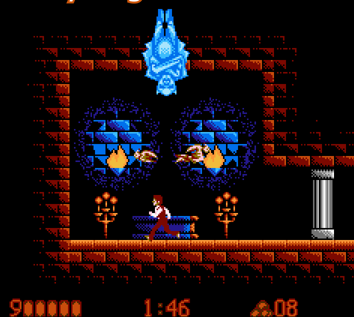


Aun en Transilvania, los cuartos ocultos pueden develar VALIOSOS tesoros, ¡no los pierdas!



Sin movimiento, las antorchas de *La cripta de Abbey Carfax* cuentan con un estupendo efecto de vitral.

Lo mejor del juego es que todos los jefes son encarnaciones de ¡Drácula!, ingeniado de tal manera que adoptará formas distintas, viéndolo como Guerrero, Conde, Sombra, Licántropo, Hombre Vampiro... eso sí, los espíritus como las Banshees y la criatura híbrida tienen mayor grado de dificultad.



DUDOSO: Las piedras son armas más efectivas que el hacha, o la antorcha, y el juego es pobre en prólogo, historia, y final: si no hubiera un libro que lo precediera, seguramente no gozaría de la poca popularidad bien habida.

La movilidad es lo mejor de todo, para que no quedes pasmado ni por los aullidos del lobo.

THE SIMPSONS™

Bajo la lupa

Por: Tygrus



Atención Ufofóbicos: el niño chispa de Springfield ya está aquí para acompañarnos en esta aventura del espacio exterior en el patio interior de nuestras consolas.

En esta ocasión, Bart ha descubierto un complot perpetrado por unos inteligentes extraterrestres, quienes buscan construir un arma poderosa para esclavizar al pacífico pueblo de la planta nuclear.

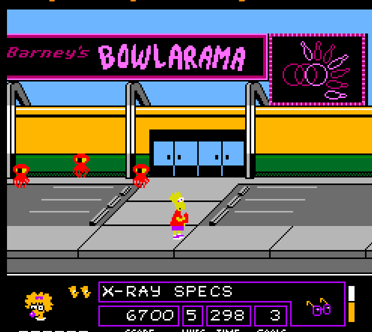
Este no es propiamente un juego de Terror, mejor dicho, es un juego de terror mal gastado, pues si



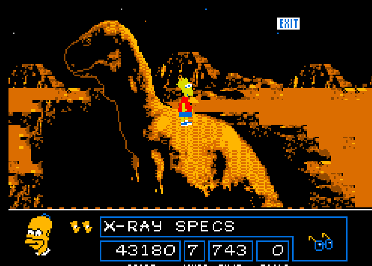
bien habemos muchos que aún tenemos pesadillas de ovnis, el solo hecho de saber que Bart Simpson es el protagonista, nos hace dejar de lado las regresiones, y tomar parte activa en la trama.

A lo largo de 5 niveles, Bart deberá ser el pelo en la sopa de los E.T.´s, esto se consigue identificando todo aquello que los aliens necesitan para construir su arma, bloqueándolo de alguna manera, así pues, en cada nivel hay que cumplir, como objetivo primario, el anular los objetos que ellos necesitan, derivando en entretenidos mini juegos.

Algunos, luego de leer este apartado, pensarán que esta no es entonces una aventura de plataformas, pero eso que importa, si la mayor parte del *replay value* recae en los mini juegos, que para más de uno son el principal atractivo (me tiene sin cuidado que los monstruos espaciales conquisten un mezquino planeta).



Los escenarios son: Calles de Springfield, El Centro Comercial, Krustylandia, El Museo de Historia Natural, y finalmente, el segundo hogar de Homero Simpson: La Planta Nuclear de Springfield.



En cada escenario hay letras diseminadas que completan el nombre de algún miembro de la familia, si lo conseguimos, dicho miembro nos apoyará contra el jefe de nivel.

Bart cuenta con una movilidad extraña: para acelerar usará el mismo botón de salto, mientras que con el otro botón usará el accesorio seleccionado (y sigue buscando su "esfignomanómetro"), como resortera, cohetes, silbato, etc.

Para ejecutar un salto más alto de lo normal deberás presionar A y B simultáneamente, algo difícil al principio, pero te acostumbras luego de un rato. Hay asimismo otra serie de actividades además de juntar el "objeto" en turno por nivel, como por ejemplo llamar a la taberna de Moe, escandalizar el mini super, asustar a los ancianos, explotar globos, entre otros.

Si bien la serie de los Simpson es de las que se hicieron fama y se echaron a dormir, el juego es un intento por seguir sacando marmaja de nuestros bolsillos, valiéndose de la popularidad de estos personajes, no obstante, algunos le tomamos cariño, y nos hizo pasar amenos ratos en los mini juegos (como los de la feria), mientras Bart te dice "Eat my shorts".



Música segundona, reto alto, y alguno que otro punto donde te atorarás (como ese dinosaurio del Museo), pero nada que pueda detener a un niño (y su familia) decidido a salvar al mundo.

Aunque no hay punto de comparación, es como un Mario Party a la antigüita, con un argumento basado en la tónica de la serie.

PISTA: Usa un cohete en la letra E del mini super para que te den el Sound Test.

A NIGHTMARE ON ELM STREET

Bajo la lupa



Por: Tygrus

Despiertos este Halloween para desfibrilar un viejo juego para cuatro jugadores (de terror por supuesto).

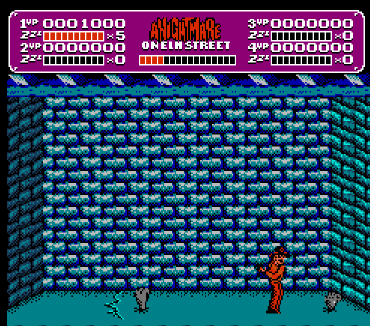
La *Pesadilla en la calle del Infierno* es otro "basado en", donde el éxtasis subliminal en los *affaires* colegiales (con chicas rubias de prominentes bubis) no está ausente, pero sí de los elementos del juego, pues aquí también son los niños quienes estelarizan esta historia.

4 personas se podrán acompañar, pero Freddie tiene 5 poderosas razones para creer que los vencerá una vez que estén dormidos... en efecto, Freddie será más fuerte durante las pesadillas, en donde ya espera ansioso a los "tiernos arándanos" para su molino de carne.

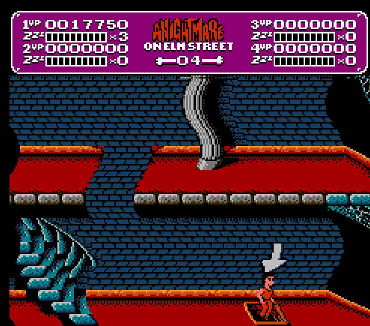
El juego fue enriquecido con detalles asustadizos: una mano se mueve en las opciones para elegir número de jugadores; o como cuando Freddie aparece: un tétrico aviso te lo hace saber; además, habrá flasheos en pantalla para indicar que algo grande viene en camino, y así otros detalles.

Los escenarios y la música son agradables y ad-hoc a lo que esperamos, con pocos dejos ajenos al terror, y seguro satisfarán a los cazadores de aventuras de media noche, amantes de plataformas.

Cada participante cuenta con una vitalidad de 4HP, los indicadores que verás en la parte alta de la pantalla son de sueño (Z´s). Una vez que estos se acaben, el personaje en turno dormirá y se llevará a sus amigos a su pesadilla (el escenario se mueve como Hawaiana, en un muy buen efecto de "S"). Esto es como en Castlevania II, donde en este estado de tinieblas los enemigos serán más fuertes. Ocasionalmente, si tardas demasiado en juntar los huesos, tendrás encuentros con Freddie en una especie de mazmorra.



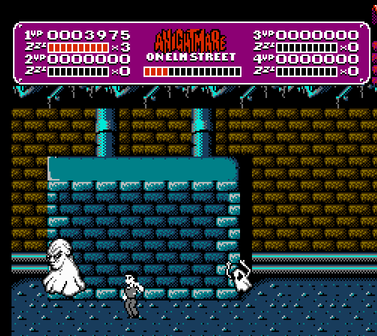
Para despertar deberás encontrar tazas de café, radios o dinamita, que te vuelven a la vigilia.



Pero no todo es estar en desventaja durante el sueño, ya que habrá items que al ser juntados te permitirán convertirte en diferentes héroes, ya sea un ágil ninja que puede lanzar estrellas y dar patadas voladoras, un acróbata que lanza jabalinas, o un hechicero que lanza bolas de fuego.

La idea general es similar a la cinta Evil Dead 2 (y otra vez, a Castlevania II), donde para vencer al mal primero deberás encarnarlo, es por ello que lo importante es buscar los huesos de Freddie, para resucitar una de sus formas, enfrentarla, y finalmente quemarla.

Recuerda que Freddie debió ser artista en la vida, ya que tiene mucha imaginación para aparecerse como fantasma, o como una mano gigante y garruda, un chomp-chomp con cabeza, etc.



Recuerda además que la escuela es su lugar favorito (pero deberás pasar por el cementerio), así que mejor prepara una trampa para osos para cuando llegue, o mejor aún, saca a flote tus dotes de pirómano, para que puedas regresarlo a su infernal hogar.

A Nightmare on Elm Street es lo más parecido a un *Rave Party* consolero (sin sosos intrusos del reino seta), donde la opción de 4 jugadores enriquece sobremanera la Aventura Terrorífica.

Recuerda además, que el juego *on-line* ya existe, ampliando el horizonte de posibilidades de este juego (sin tener que obligar al perro a tomar el cuarto control).

Acaba con...



MONSTER IN MY POCKET (UE)

Sistema: NES

Compañía: Konami (U), Palco (E)

Año: 1991

Jugadores: 2

Tipo de juego: Plataformas

Formato: Cartucho

Puntuación: 8

Más que de un bolsillo, los monstruos de esta historia parecen vomitados de la caja de Pandora; para nuestra fortuna también la esperanza viene dentro de ella, en forma de nuestros protagonistas "Vampire" y "The Monster".

El título del juego es puramente nominal, porque más que una historia de terror desarrollada por Mikami (Resident Evil) se trata de las aventuras nada fatalistas (y sí divertidas) de dos pequeños monstruos que buscan recuperar el control de la casa en que habitan; y al ser monstruos de bolsillo sobra decir que todo a su alrededor es inversamente proporcional a su tamaño (todo es grande para acabar pronto), y los escenarios son todo un mundo con sus complejidades: una almohada puede ser una colina, un pasamanos una montaña rusa, un excusado un abismo (bueno, eso no lo veremos pero se puede imaginar); además de que este dulce hogar está infestado por todo tipo de seres adefesios, así que, ¿por qué no echarles una manita?.

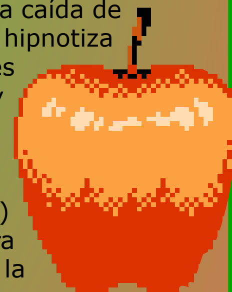
TERROR EN SU MÁS PURA EXPRESIÓN

Llega Halloween, y se hace necesario hablar de lo sobrenatural, aún (y sobre todo) en nuestro rincón dedicado al viejo sistema de Nintendo.



Por mucho tiempo, el terror en el cine ha sido sumamente explotado (y asimismo criticado), películas con buenos argumentos, o cintas llenas de gags son el pan nuestro de cada día, sin embargo, ha habido algunas que por su temática han atrapado la atención de mucha gente, donde los protagonistas (seres de ultratumba) llevan del sobresalto a la pesadilla, y así, de la pantalla grande dan el salto a un sinnúmero de clichés. Derivado de ese mundo de miedo tenemos a dos personajes que brillan por el firmamento con toda intensidad: Drácula y Frankenstein...

En un condado lejano, los aldeanos tiemblan tan pronto escuchan el tañer de las campanas anunciando la caída de la noche, un ser de los avernos con apariencia de vampiro ronda el pueblo, se dice seduce a las chicas, hipnotiza al ganado, y chupa la sangre de los inocentes, su esvástica es la noche, y ni puertas de hierro, u hombres valientes pueden detenerlo, su mirada paraliza, y a un solo movimiento de sus manos los objetos y hombres salen disparados por los aires, el viento mismo susurra su nombre: "Conde Drácula"...



La fría y tosca piedra nunca fue tan dura como el rostro del abominable Frankenstein; ni hombres ni diablos quieren encontrárselo en su camino, y en las noches frías (cuando la luna lanza sus rayos) cualquier sombra estremece a los viajantes, quienes despavoridos apresuran el paso de sus corceles para no tener que vérselas con la criatura de ojos chispeantes cuajada de cicatrices (no hay palabra que la describa mejor que "monstruo")...

Si bien Drácula es sumamente conocido hoy en día, es en la novela de Ford Coppola donde se reviste de ese misterio y terror que lo llevó a ser tan popular, conservando esa apariencia que con seguridad todos traemos en la mente (capa, colmillos, ojos rojos); Frankenstein por su parte, aunque concebido por Mary Shelley como un ser de proporciones gigantescas, velocidad atlética, y una inteligencia indescriptible, es hoy en día (gracias al estereotipo) contemplado como una mole, lenta y torpe...

Como quiera que sea, a modo risible o en su más bella y terrorífica forma, estos seres se mantienen en el imaginario colectivo, y en este día aquí están, como parte protagónica de nuestro juego "Monster in my pocket", hacia donde se dirige este comentario.



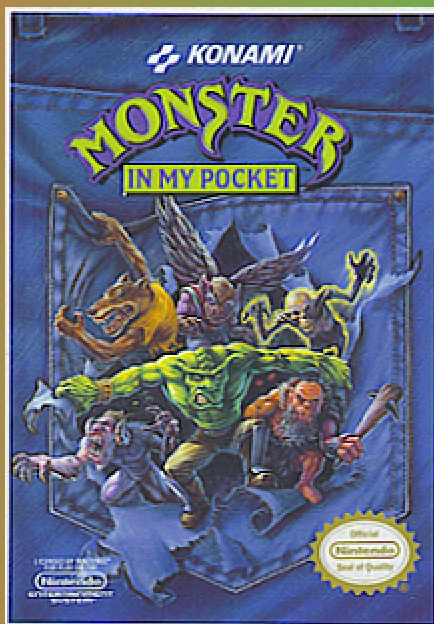
MONSTRUOS DE BOLSILLO

La popularidad de los monstruos de bolsillo de Matchbox fue la detonante para que Konami tomara el concepto (con el debido pago de regalías a Morrison Entertainment Group, Inc.), e hiciera este título con el estilo clásico a que nos acostumbraron en los juegos de aventura de side scroll.

Lo que hace que este título sobresalga sobre otros de su género es la sencillez con que se juega, algunos efectos (como el del fondo del primer escenario) como valor agregado, el modo a dobles, y una música pegajosa que unida a las explosiones de los monstruos le da esa singularidad solo hallada en Teenage Mutant Ninja (Heroes) Turtles 2 y 3. Eso sí, hay que hacer notar que cada nivel cuenta con monstruos exclusivos que al instante reconocerás de las figuras de acción, lo que con seguridad será del agrado de muchos de nosotros (además de ser un detalle sobresaliente).

Así que, comencemos a desgranar nuestro título, antes de que esto se ponga más feo.

CARÁTULAS



CAJA FRONTAL



CAJA TRASERA


CARTUCHO



HISTORIA

Un día, el Vampiro y el Monstruo estaban sobre la mesa viendo su televisionzota, cuando de pronto la imagen se distorsiona y hace su aparición el ambicioso y malévolo Warlock (el término maldad tiene otro calificativo en esta trama) quien les dice que mientras ellos veían su programa ha invadido la casa con su horda de criaturas espeluznantes (eso pasa por ver la tele de tan cerca). Chupar sangre, robar ganado, asolar poblados, y asustar niños son cosas para morirse de risa, pero eso de cancelar la programación son palabras mayores, así que nuestros hórridos amigos deciden salirse del ala protectora (de la televisión) e iniciar la aventura que los llevará a desafiar a calaveras, licántropos, criaturas míticas, brujitas, y uno que otro fantasma decapitado, todos de su mismo tamaño (o casi todos), con el objetivo trazado de restaurar el orden de la casa, y poder regresar a lo más educativo que tienen: la tele.

GUIA MONSTRUOSA

El patrón del juego es sencillo, ya que no hay power ups, armas adicionales, o niveles que incrementar, así que no tienes que preocuparte por las cosas de los vivos (excepto la tele).

CONTROL PAD

BOTON A: Golpe.

BOTON B: Salto. Si lo presionas nuevamente antes de que comiences a descender puedes dar un segundo salto.





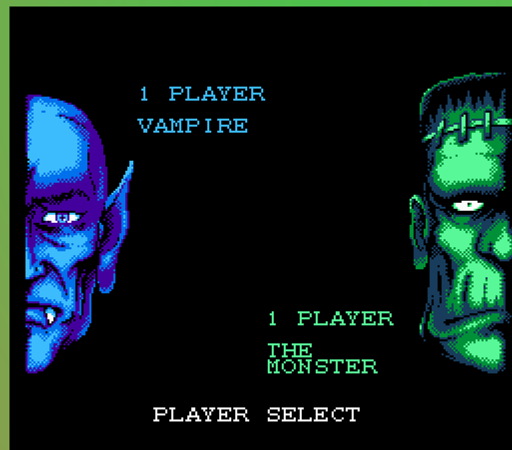
START: Iniciar juego, y poner Pausa.

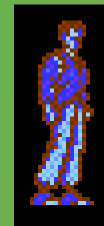
SELECT: Para elegir a colmillitos (Vampire), o al suturado "Monster".



Vampire

Criatura que chupa sangre y cuenta con extraordinaria fuerza física así como poderes metamórficos y de vuelo. Teme a la luz, pero puede hinoptizar con su mirada.





The Monster

Ser entre vivo y muerto, hecho en un laboratorio a partir de miembros cadavéricos, mide hasta 3 metros, temerario, apenas con aptitudes de raciocinio pero con increíble fuerza.

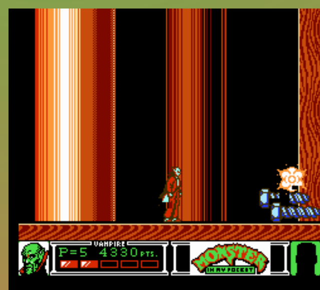
CRUZ DIRECCIONAL: No hay gran ciencia, mueves al personaje hacia los lados, y hacia abajo te agachas.

OBJETOS

FRASCO CON CORAZÓN

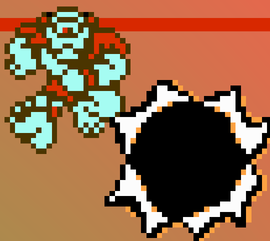
Incrementa en una unidad tu energía.





LLAVE Y TORNILLO

Una vez que los cargues puedes usarlos como armas, lanzándolos contra los monstruos.



MISIONES

MISIÓN 1.- Monstruos en mi casa



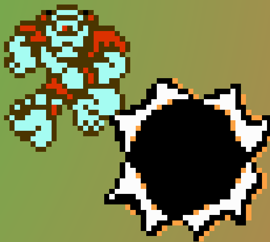
Enemigos

Bestia	Bruja	Esqueleto	Jorobado	Pantera alada	Zombie
Alguna vez un caballero, ahora una bestia. Solo puede ser dominado por una mujer. HP: 1 Puntos: 5	Anciana que practica la magia negra con hechizos, pócimas y maleficios. HP: 1 Puntos: 5	Esqueleto humano que gusta de atrapar humanos como venganza. HP: 1 Puntos: 5	Hombre horripilante y desfigurado, vive en los campanarios, derrite en plomo a sus víctimas HP: 1 Puntos: 5	Tiene toda la ferocidad y fuerza de una pantera... pero vuela!. HP: 1 Puntos: 5	Criatura reanimada, torpe y sucia, conocida también como "no muerto" o "muerto viviente". HP: 1 Puntos: 10

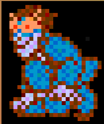
Aquí verás unos esqueletos renqueantes que ruedan su cráneo hacia ti, debes agacharte y golpear para evitar que te toque, enseguida síguelos y acábalos. Los enemigos como el jorobado, la bruja, y la pantera alada debes atacarlos por aire, antes de que se acerquen demasiado a ti, el resto se atacan por tierra.



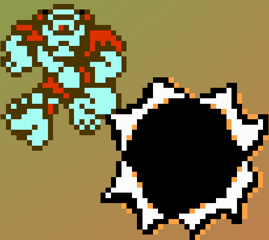
Al iniciar la segunda etapa verás un mueble por donde puedes trepar hasta el pasamanos de la escalera (con lo cual evitas un lento recorrido por los escalones), toma impulso y avanza sin detenerte y en cierta parte de tu acelerado y suicida descenso el personaje brillará, con lo cual se hace invulnerable. Al llegar abajo no dejes los corazones a la izquierda, elimina a las bestias (los que parecen leones rojos), y prepárate para el jefe (si llegas con la llave se vuelve más fácil).

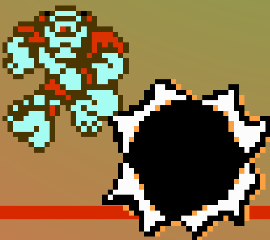


Jefe: Spring Heeled Jack (Bonus de 100 pts) (Nivel de dificultad: 3/4) HP: 17



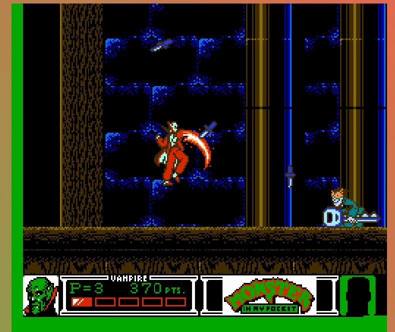
Espeluznante criatura inglesa de ojos llameantes, puede saltar decenas de metros y atacar con mortales dagas. Aunque poco hay de paranormal en él, se especula (a partir de sus características) que dio origen a otros monstruos paranormales.





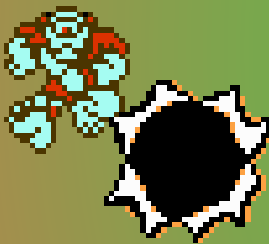


Este gatito no te causará tanto problema con esta técnica: recomiendo no seguirlo a menos que esté perplejo y a una distancia corta; de alguna u otra manera él te quiere junto a su corazón (y con esos cuchillos en mano se deduce para qué). Espera a que caiga de un salto, y si va a pegarte alguna daga es mejor retroceder un poco para seguir golpeándolo; las dagas que lanza avanzan lentamente, con lo que (en caso de ser necesario) puedes saltar y destruir aquellas que parezcan problemáticas, enseguida acércate a él mientras titubea y golpéalo tan rápido como puedas. Al final lo dejarás ronroneando y dormidito.



MISIÓN 2.- Problemón en la cocina

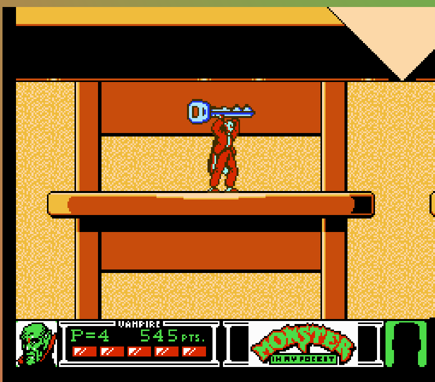




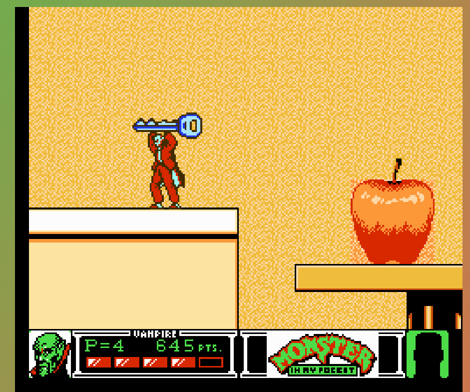
Enemigos

Cerberus	Fantasma	Gnomo	Goblin	Ogro	Pajarraco
Perro de tres cabezas con cola de serpiente, guardián del infierno. HP: 1 Puntos: 10	Espíritu en pena, asusta a los vivos como venganza. HP: 1 Puntos: 10	Pequeño ser necrófago, profanador de tumbas. HP: 1 Puntos: 10	Duendecillo risueño y diabólico que le gusta asustar gente. HP: 1 Puntos: 10	Gigante que come gente, espeluznante pero tonto, fácil de engañar. HP: 1 Puntos: 10	Pajarraco prehistórico árabe capaz de cargar hasta dos elefantes. HP: 1 Puntos: 10 Huevo: 5

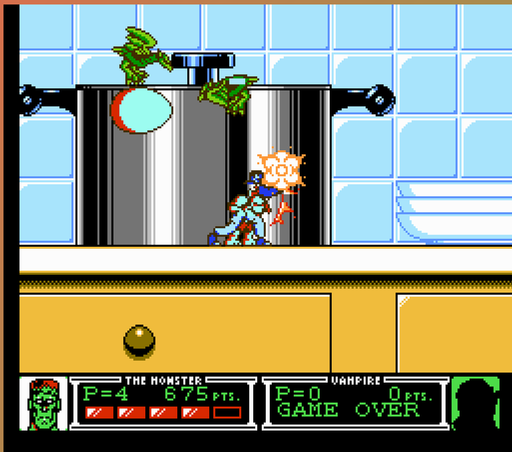
El comedor:

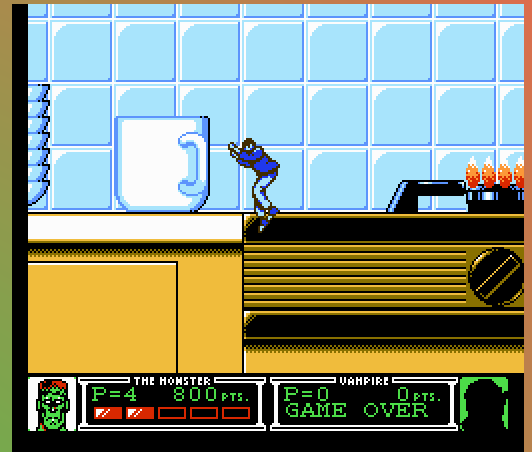


Sube por la primera silla para tomar la llave, enseguida cuídate de los fantasmas decapitados y baja a las patas de la segunda silla donde hay un corazón. Trata de no perder la llave que es de mucha ayuda (pero vamos, hay que usarla que no se trata de cargarla todo el tiempo), en lo alto de la tercera silla hay otro corazón (demasiados diría yo para lo fácil que es esta parte), ahora que has llegado a lo alto debes regresar pero yendo sobre la mesa, esta parte es complicada y seguro perderás mucha energía, a menos que hagas la siguiente estrategia: avanza sin detenerte (sin subirte al queso, tazas otros objetos), y al llegar a la primera manzana voltéate y elimina a los cerberus que te persiguen, al eliminarlos sigue avanzando para esquivar los terrones de azúcar que lanza el goblin. Cuidado con el último salto, si caes deberás repetir todo tu recorrido.



La cocina:



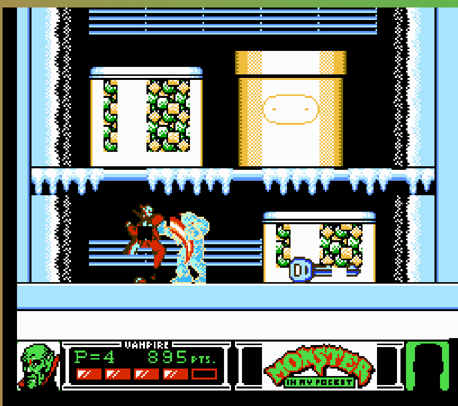


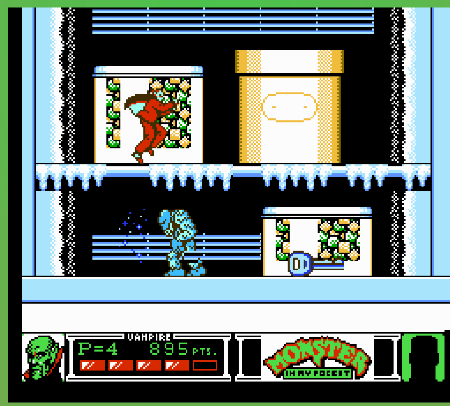
Avanza a paso veloz, cuando los gnomos te lancen sus hachas no te detengas para que al golpearlos estas no te dañen. Los pajarracos no causan problemas mientras elimines sus huevos, detente antes de seguir avanzando para que no ralentices la pantalla con tanto enemigo. Deja la llave porque se atora entre la vajilla o los grifos de agua, es mejor atacar con tus golpes. Cuando llegues a la estufa bájate al pasamano para evitar las espreas y los enemigos, además de tomar los corazones, si lo prefieres puedes subir a eliminar algunos fantasmas y ogros a manera de incrementar tu puntuación. Por último, déjate caer por el borde hacia el lado izquierdo para tomar la llave y dar cuenta de las últimas criaturas antes del jefe.

Jefe: Yeti (Bonus 200 pts) (Nivel de dificultad: 3/4) HP: 17



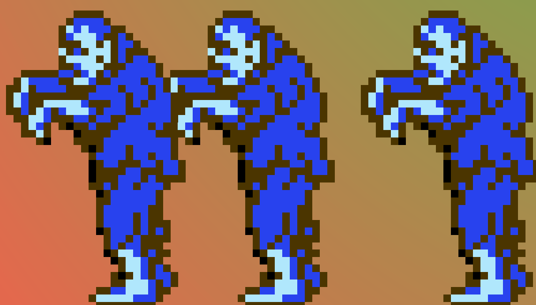
Habita (supuestamente) en el Norte de Siberia (aunque casi siempre se le asocia a las regiones frías), también conocido como el temible hombre de las nieves se cree que mide más de dos metros y puede hacer que otras criaturas del hielo lo obedezcan a uno de sus chiflidos. También se le asocia con el eslabón perdido, pie grande, o el mismo Wendigo.

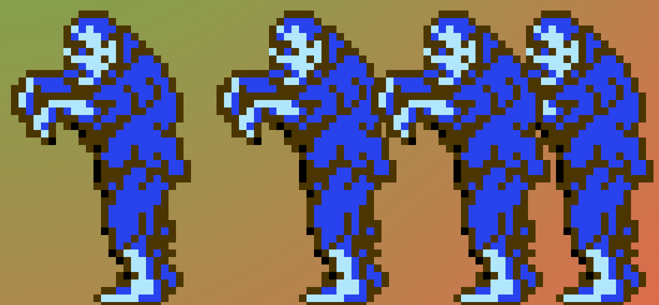






No preguntes como trepamos por el refrigerador, el caso es que ya estamos en el congelador. El Abominable hombre de las nieves es sencillo de vencerse. Primero espera a que esté a mitad de la pantalla, acércate y dale dos golpes rápidos, enseguida da dos saltos rápidos para evitarlo (no tardes demasiado en verlo caminar o tomará la iniciativa y correrá), cuando caigas da un salto hacia él pero antes de iniciar tu descenso da otro salto para caer detrás de él, así evitarás su hielo. Repite la jugada hasta vencerlo.





MISIÓN 3.- Crisis en el subterráneo

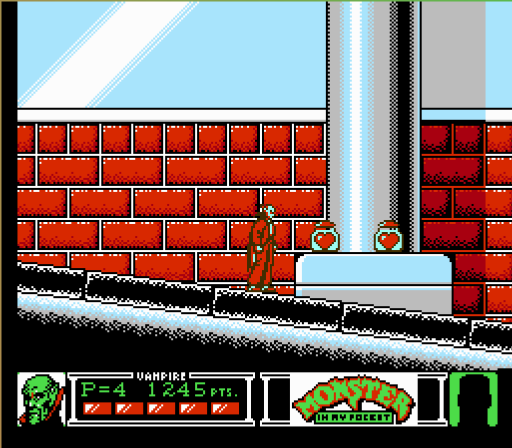


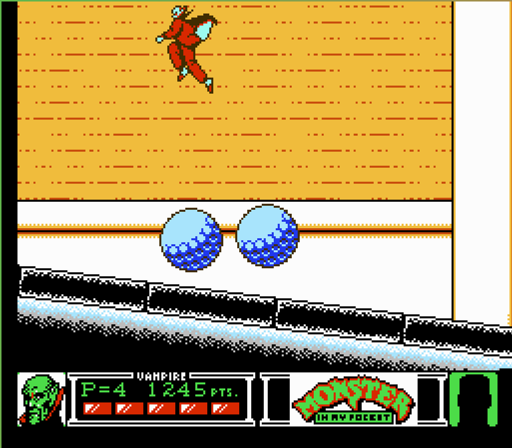
Enemigos

Catoblepas	Charon	Hanniver	Hydra	Triton
Criatura alada que mantiene su cabeza cerca del suelo; si la ves a los ojos puedes morir. HP: 1 Puntos: 15	Asqueroso y cruel adefesio que guía las almas de los muertos al averno. HP: 2 Puntos: 5	Cabeza con muchos colmillos y pies; su hocico puede volverse un señuelo, con el cual atrapa a sus víctimas. HP: 2 Puntos: 15	Serpiente voladora (de la mitología griega); cortas una cabeza y crecen dos. HP: 1 Puntos: 25	Mitad hombre mitad pez (de la mitología griega). HP: 1 Puntos: 20

La calle:

Este nivel inicia en las escaleras de la casa, baja rápidamente oprimiendo abajo y salto muchas veces para evitar a los molestos catoblepas.





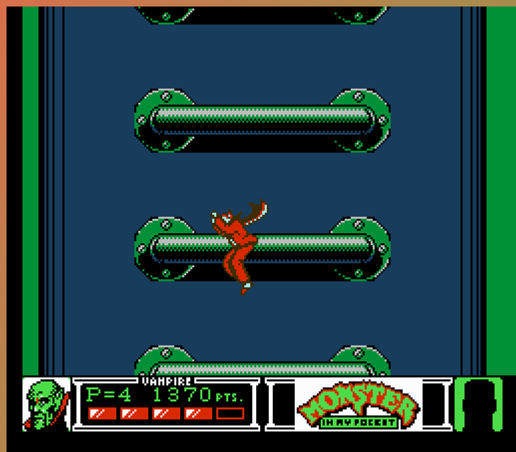
Una vez en la calle mantente alejado de los catoblepas que te atacan velozmente y cuando hagan una pausa golpéalos, avanza despacio hasta que del suelo surgan los hannivers, ellos escupen fuego, recuerda que tus golpes pueden deshacer muchos de los ataques de los enemigos y estos no son la excepción. Cuando veas dos corazones no los tomes a menos que sea necesario, avanza el scroll lo más que puedas (sin perder los corazones) y luego vuelve por ellos. Ahora avanza sin detenerte hasta que vengan detrás de ti algunas bolas de golf, sáltalas hacia atrás y sigue tu camino, si estas cerca de los catoblepas golpéalos mientras estén en el aire para evitar que te acosen, de otro modo aléjate y espera el momento oportuno para golpearlos; nuevamente vendrán otras bolas de golf rodando, para que estés listo a saltarlas.







Las cloacas:

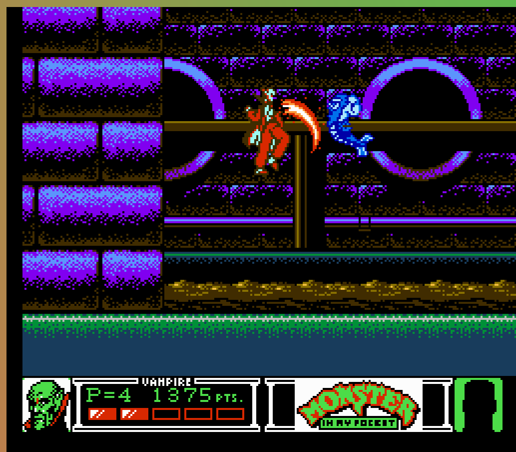


La segunda parte de esta escena inicia con una caída por la alcantarilla (por todos los medios tratan de hacernos sentir insignificantes). Ya dentro del subterráneo verás unos desagües de donde saldrá un chorro de agua sucia con un troll (charon), elimínalos de dos en dos antes de avanzar, si no te da tiempo eliminarlos es mejor saltarlos y caer lejos de ellos para que te de tiempo golpearlos cómodamente.





Presta atención a los lugares donde salpica agua, porque de ahí saldrá un pez (o tritón), lo más recomendable es posicionarte a una distancia como la de la foto, dar doble salto y golpearlos cuando estén en lo más alto.



Un poco más adelante verás una lata de refresco sobresaliendo del fango, súbete en ella para avanzar, cuando tengas oportunidad salta para golpear a los peces y evitar que te tiren, la lata se detiene cuando no hay nada en ella, así que será relativamente fácil caer luego de un salto.



Jefe: Kraken **(Bonus 300 pts) (Nivel de dificultad: 2/4) HP: 32**



Criatura marina de la mitología escandinava que destruye las embarcaciones de todo navegante que se acerque a sus dominios, se dice que existe una isla dominada por el Kraken, quien a su vez es uno de los avatares del Rey Poseidón. Sus cuatro brazos así como sus aletas dorsales le permiten nadar con suma fluidez y aprisionar todo tipo de embarcaciones, sean de madera o hierro.



Para empezar colócate al centro de la pantalla, verás dos borboteos de agua de los cuales emergerán los tentáculos del Kraken (unas tijeras serían de ayuda).

Del espacio entre ellos saldrá la cabeza, en primer lugar ve a la izquierda o derecha según tengas espacio para estar alejado de estos chapoteos, una vez que aparezcan los tentáculos darán unos manotazos y se sumergirán nuevamente, ese es el momento oportuno para acercarte y golpear la cabeza del Kraken, aunque luego de unos instantes emergerán nuevamente, así que no seas ambicioso y solo dale unos cuantos golpes. El tentáculo del lado izquierdo de la pantalla solo aparecerá dos veces, y el de la derecha tres, entre cada aparición puedes darle de 2 a 5 golpes (calcúlalos según la velocidad a la que se agite cada uno de ellos). Luego de varias inmersiones el Kraken explotará.



MISIÓN 4.- Catástrofe en las alturas

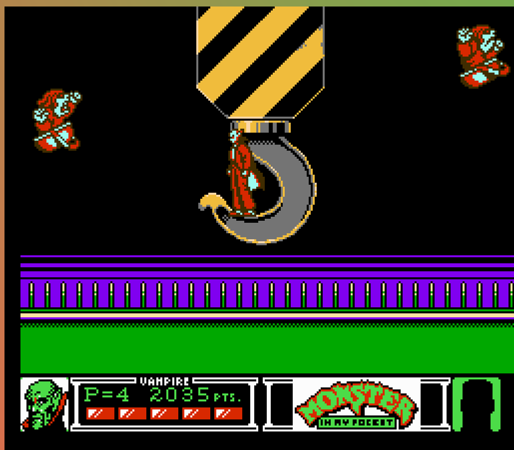
STAGE 4

"TOWERING CATASTROPHE"

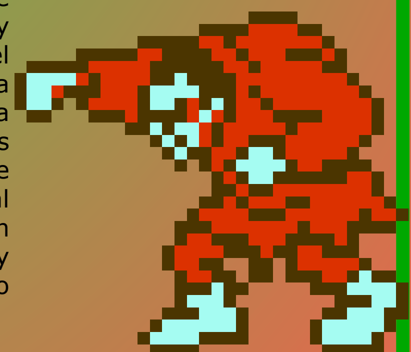
Enemigos

Arpía	Baba Yaga	Duende rojo	Gorra roja	Kali	Quimera
Criatura alada doblemente mortal, tanto por su ferocidad, como por su chillido sónico. HP: 1 Puntos: 15	Monstruo ruso que viaja en un jarroncito sobre las tormentas para atrapar a sus victimas. HP: 1 Puntos: 15	Peligroso e infantil ente, sumamente truculento y despiadado. HP: 1 Puntos: 15	Duende escocés que habita en las ruinas, tiñe su gorra con la sangre de sus víctimas. HP: 2 Puntos: 10	Diosa india de las fuerzas	Monstruo de la mitología griega, cuerpo de león y cabra, aliento de fuego, y cola de serpiente. HP: 1 Puntos: 10

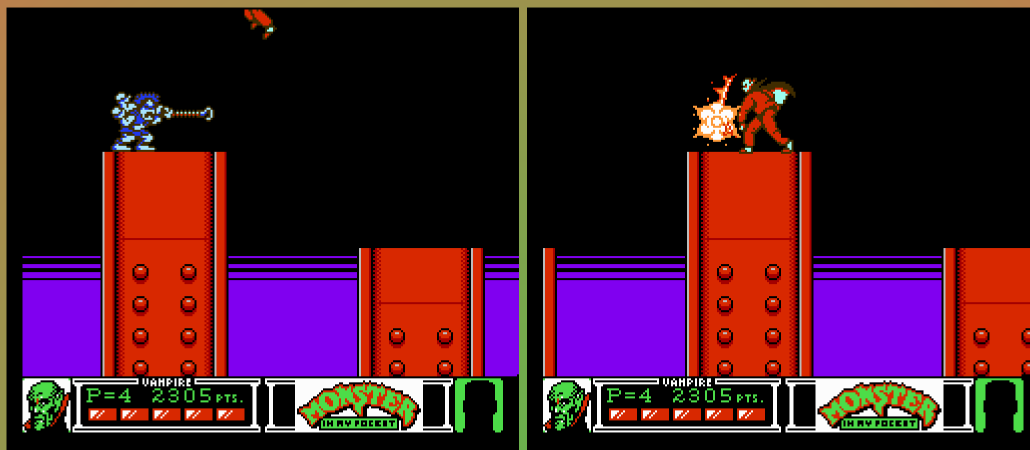
Enrejado y vigas:



Tan pronto inicies ve todo hacia arriba hasta llegar a lo alto del enrejado (para evitar a las arpías y duendes), enseguida avanza a la izquierda y antes de saltar los picos cerciórate de que no haya enemigos. Sube al garfio y dales prioridad a las baba yaga que salgan del lado izquierdo de la pantalla, las de la derecha avanzan lentamente, si necesitas energía toma el corazón que verás, y no te preocupes por el avance del garfio ya que este se detiene si tu no estás en él, antes de volver a subir al garfio espera a las brujas (babas) que falten y elimínalas, sube nuevamente al garfio, y recuerda dar cuenta de las baba yaga del lado izquierdo por ser más rápidas.



Cuando el gancho se detenga, verás unas vigas verticales donde te espera una criatura con un gancho (kali), da un doble salto poco antes de que lo estire, así cuando tú caigas irá regresando el gancho sin que te dañe:



Se precavido en esta parte que es algo complicada y puedes ir cayendo, tómate tu tiempo para pasar sano y salvo.



El siguiente nivel es hacia arriba (nuevamente), primero sube a la plataforma gris para que no te dañe el fuego de las quimeras, enseguida sigue un ascenso en diagonal por las barras de la torre, aquí verás a los monstruosos duendes que se deslizan (gorra roja), si dos de ellos lo hacen al mismo tiempo mantente golpeando hasta que se desvanezcan (recuerda que tus golpes tienen valor aún después de que los das, así que golpea desde antes que el enemigo llegue a ti), al llegar arriba verás un corazón, pero cuidado, no lo tomes, primero salta el fuego de la quimera, y ahora sí tómalo con toda confianza.



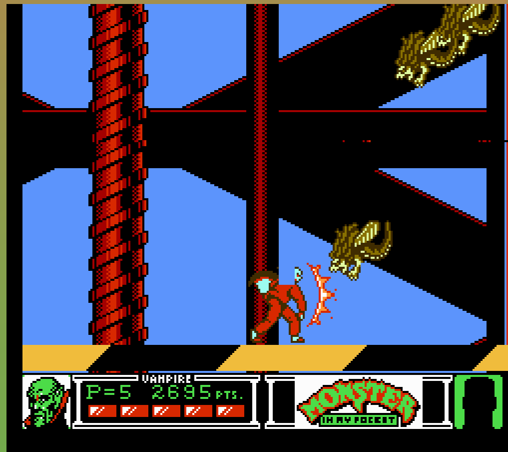


A continuación vienen cuatro quimeras en secuencia, primero salta el fuego que te lanzan y después elimínalos, un corazón como premio y ahora sí, el monta cargas.

Monta cargas:

Colócate al nivel del tubo derecho y cuando comience a subir el monta cargas golpea a tu lado izquierdo para explotar los dos grupos de 3 arpías, enseguida vienen otros dos grupos de arpías del lado derecho, solo voltéate y sigue golpeando. Repite este procedimiento hasta que llegues arriba (son seis veces). Dos corazones de energía gratis para enfrentar al jefe.

Aunque veas que el montacargas va parando no dejes de golpear porque siguen saliendo arpías.





Jefe: Gremlin (Bonus 400 pts) (Nivel de dificultad: 4/4) HP: 25



Enemigo maquiavélico de origen mitológico, se dice posee el raciocinio de un mono, solo que más travieso y malévolo. Se rumoraba que durante la segunda guerra mundial se ocultaban en los aviones con la finalidad de sabotearlos, de ahí que hoy en día sea fácil achacar a estos diablillos cualquier fallo en un motor no solo de avión, sino de todo tipo de vehículos.

El gremlin es un ser muchas veces visto como una comadreja, a veces con cola o a veces sin ella, pero eso sí, siempre con garras y un pequeño hocico capaz de morder ferozmente, ágil e hiperactivo; quizás por eso nadie los quiere ni como mascotas.

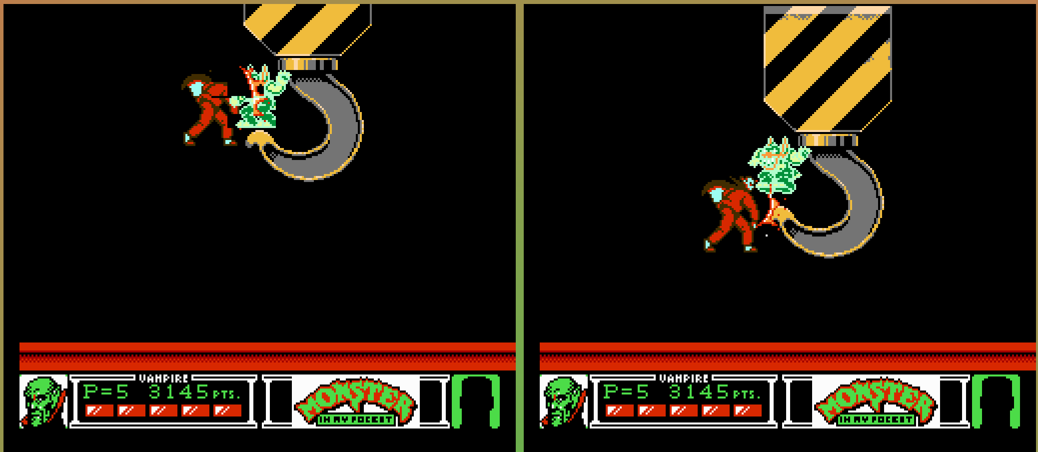
Este es el jefe más difícil del juego (por lo elusivo que es). Tan pronto llegues a él colócate al centro de la pantalla cargado un poco hacia la izquierda, el Gremlin bajará en su garfio, cuando esté a tu nivel golpéalo, cuando veas que comienzan a bajar las bolas que lanzó colócate entre dos de ellas para evitarlas. Una vez que salió de la pantalla la estrategia es la siguiente: primero colócate al centro, si aparece por el lado izquierdo de la pantalla da un doble salto para el mismo lado izquierdo, y cuando lo hayas saltado regresa a golpearlo; si aparece por el lado derecho da un salto vertical y un segundo salto hacia la derecha, no regreses a golpearlo, es mejor esperar otra oportunidad, si acaso lanzo su poder hacia donde tú estás solo esquiva; si aparece por la parte de arriba solo muévete unos pasos hacia la izquierda para que no te toque y tu puedas golpearlo. Repite el procedimiento hasta vencerlo. Ten en cuenta que el garfio tiene valor de golpe, así que no lo toques o perderás un cuadro de energía.







Como tip recomiendo que tan pronto aparezca pongas pausa y pienses hacia donde debes moverte, quita la pausa y ahora sí hazlo con toda seguridad y menor margen de error.



Cuando suba o baje el garfio aprovecha para darle un golpe más

Cuando salga del lado derecho de la pantalla es mejor no acercarte, ya que el garfio seguirá avanzando por tu camino y no tendrás tiempo de golpearlo, y si tratas de golpearlo por atrás el garfio tiene valor de golpe y no te permite acercarte. El centro de la pantalla es el secreto para tener una mejor oportunidad de esquivar y golpear.

MISIÓN 5.- Ilusión Oriental

STAGE 5

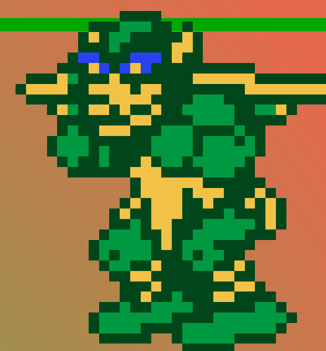
"ORIENTAL ILLUSION"

Enemigos

Basilisco volador	Cíclope	Coatlicue	Karnak	Manticore	Tengu
Parte serpiente, parte pollo, y parte murciélago; puede matar con su mirada. HP: 1 Puntos: 15	Raza de gigantes con un solo ojo. HP: 1 Puntos: 20	Deidad azteca con garras en pies y manos, respira y se alimenta de inmundicia. HP: 2 Puntos: 15	Dios del inframundo egipcio, destruye a quienes profanan templos sagrados. HP: 2 Puntos: 15	Criatura con cuerpo de león, cabeza humana y huesos ponzoñosos que puede arrojar. HP: 2 Puntos: 15	Bestia alada japonesa que acecha en los bosques durante las noches. HP: 1 Puntos: 20

¿Listo para un poco de Kabuki?... las pesadillas orientales no solo están polveadas, maquilladas, chapeadas y con estereotipo de paraguas, de este lado la pesadilla tiene otra forma (y otras artimañas).

Exterior:





Al iniciar este nivel veras unos perros con máscara (karnaks), y en lo alto algunos tengus, lo que hay que hacer es esperar a que se te acerquen y golpearlos, ve con calma que no hay prisa.

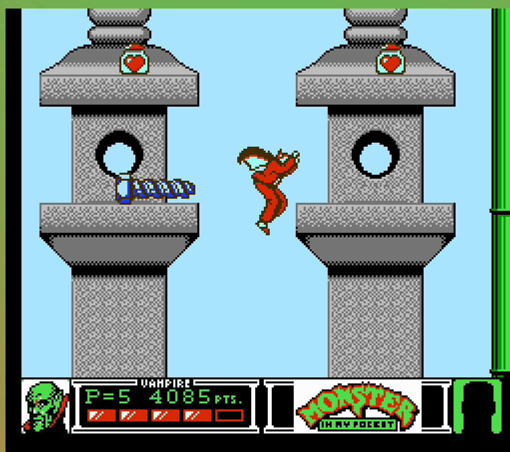


Luego del puente en forma de arco vienen dos saltos de dificultad, tómate tu tiempo para precisar buenos saltos dobles

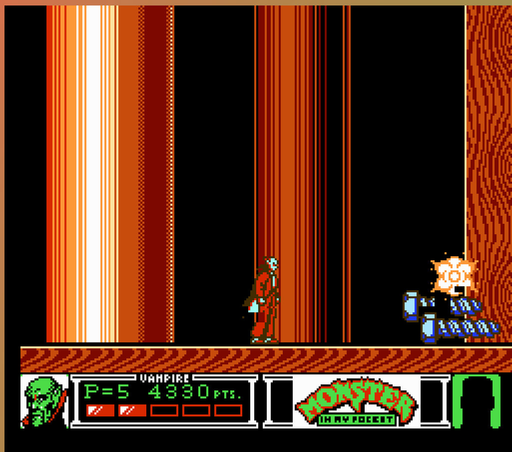
Enseguida sigue una alambrada de puas, ve por la parte de arriba para eliminar los basiliscos fácilmente tan pronto lancen su rayo (con el tornillo que ahí encontrarás).



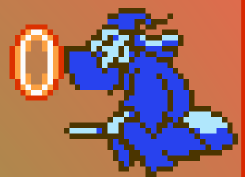
Ahora sigue la ruta superior para ir sobre las pagodas de concreto y poder así ganar dos corazones, al bajar lanza el tornillo a media caída para eliminar cuanta criatura esté amenazando, te las verás con las coatlicues (estatuas), ellas te persiguen cuando les das la espalda y se alejan cuando las ves, así que avanza con calma (pues ir avanzando oprimiendo izquierda-derecha), o si no quieres problemas míralas hasta que desaparezcan de la pantalla, Y enseguida sigue caminando.



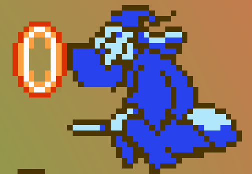
Biombo:



Si llegaste al final de la primera parte con el tornillo aquí te lo respetan; viene un pequeño truco: no tomes el primer corazón que veas, ahora toma el camino inferior (llevando el tornillo) y más adelante te premian con dos corazones.



Luego de pasar esta sección llegas a un pasillo con pilares, esta parte es difícil porque salen corriendo los manticores, tanto por la parte de atrás como por adelante y te lanzan huesos; usa el tornillo siempre hacia delante para no perderlo y a los perros de atrás atácalos con golpes cuando se detengan a lanzar huesos, o simplemente hazle al cobarde y huye.







Ahora sí, llegamos al biombo, de algunos cuadritos de papel de la pared brincan algunos cíclopes, quítate de su caída y elimínalos preferentemente antes de que toquen el suelo y corran hacia ti, apóyate de las bases para evitar los manticores y sigue tu camino, por supuesto, ten presente la regla de oro de este juego: "huir solo puede aumentar los problemas"



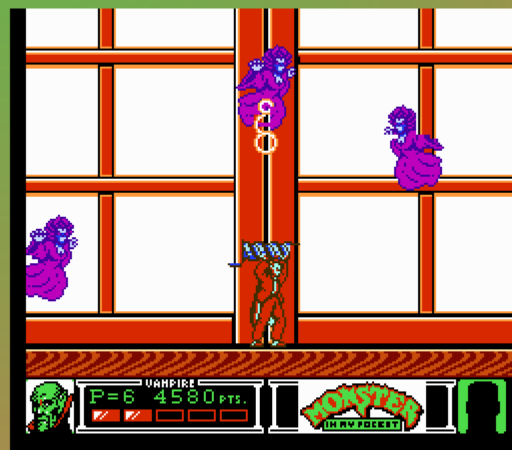
Jefe: Medusa (Bonus 500 pts) (Nivel de dificultad: 2/4) HP: 13



También conocida como "Gorgona", se dice fue una hermosa sirena (aunque también se dice fue humana) de quien Poseidón se enamoró e hizo el amor en el templo de Atenea, esta, sabiendo tal profanación la castigó por el resto de su existencia, convirtiéndola en una horrible criatura con cola de serpiente (del ombligo hacia abajo).

La medusa posee manos metálicas, colmillos afilados, y cabellera de serpientes venenosas, además, todo aquel que la mira a los ojos queda convertido en piedra.

Colócate al centro de la pantalla, cinco medusas quedarán a tu alrededor, pero solo una de ellas es la verdadera, tan pronto te lance su onda petrificante (y se descubra cual es la verdadera) evítala moviéndote y saltando según su posición: si la medusa verdadera es la del centro (que es lo más común) solo da unos pasos a izquierda o derecha para que descienda en línea recta y puedas golpearla cómodamente, si la verdadera es alguna de los extremos entonces sáltala en dirección contraria a como ella viene, y golpéala por atrás (puedes golpearla por delante con el tip de golpear desde antes y que la explosión que dejas sea la que la toque, pero es más arriesgado); si la medusa verdadera es alguna de las diagonales solo huye de ella y no te compliques las cosas, vuelve al centro y espera a que repita su ataque de multiplicación.



MISIÓN 6.- La última batalla en la montaña de los monstruos



Enemigos

Behemot	Gran Bestia	Minotauro	T-Rex
Bestia imponente de crueldad indescriptible. Muchos lo consideran el rey de las bestias. HP: 1 Puntos: 25	Una de las criaturas más peligrosas entre los monstruos, con múltiples cabezas y alas cargadas de veneno. HP: 3 Puntos: 25	Humano con cabeza de toro, guardián del laberinto del rey Minos, sumamente mortal y vengativo. HP: 1 Puntos: 20	El rey de los dinosaurios es también de los monstruos más temibles. HP: 3 Puntos: 25



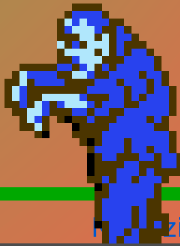
Pocos enemigos, pero con la gran bestia tenemos para sufrir un rato.

Al inicio de este nivel irás cayendo al interior de lo que parece una gruta (justo como en la misión 3), pégate a la pared derecha en el descenso y oprime abajo sin soltar esa dirección, caerás pegado al T-Rex (¿un dinosaurio?...), este dinosaurio lanzará fuego por su boca, el cual puedes evitar agachándote, golpea así agachado como has caído para eliminarlo sin dificultad, este tipo de enemigos (al igual que las coatlicues) requiere de un poco de práctica para domarlo, procura aprender su patrón de ataque para que no sea una molestia en lo que resta del juego. Enseguida viene un goteo nada difícil... si no fuera por el T-rex, lo que puedes hacer es avanzar el scroll hasta que aparezca el Rex y enseguida te regresas a donde no hay goteo, lo esperas y a darle.

A continuación verás estalactitas en el techo, no tardarás en darte cuenta que el piso sube, para aplastarte (como en Super C), agáchate cuando lo haga pero golpea a los minotauros que estén más cerca para que no te dañen (los que están lejos son aplastados aún y cuando corran); cuando el piso baje avanza lo más que puedas hasta que vuelva a subir.

Al salir de esta zona avanza con cuidado, cuando salga la gran bestia acércate y aléjate para evitar sus rayos, cuando pase y esté de espaldas salta y golpéala (necesita tres toques), si llega a un extremo de la pantalla se dará la vuelta, así que lo mejor es que en ese momento tu estés debajo de ella para que no te toquen los rayos que lanzará, persíguela y elimínala lo antes posible (tres toques recuerda, como la mitad de ellos en este nivel).









Veinte cabezas piensan más que una

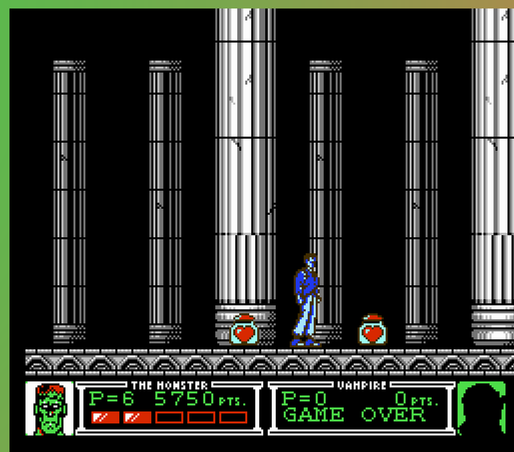




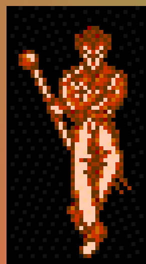
Enseguida llegarás a unas plataformas que descienden al interior de lo que parece un Coliseo donde tendrán lugar tus últimos enfrentamientos. Al ir bajando verás series de tres ventanas, colócate en medio de dos de ellas y espera a que aparezcan los behemots (los toritos) y golpea rápidamente hacia ambos lados, aléjate del tercero que queda, da un pequeño salto cuando se acerque y golpéalo cuando empiece a saltar, repite este procedimiento con los que saldrán a continuación. Anticiparse es la clave.



Luego de esto enfrentarás a los 5 jefes de las escenas anteriores. No hay tanto problema si has llegado hasta aquí porque sabrás como vencerlos (requieren alrededor de 17 golpes cada uno), luego de esto algo de energía (ya era hora), además recuperas vida a los 4500 puntos (más o menos por estos lugares), y ahora sí, tu lucha contra el malévolo Warlock.



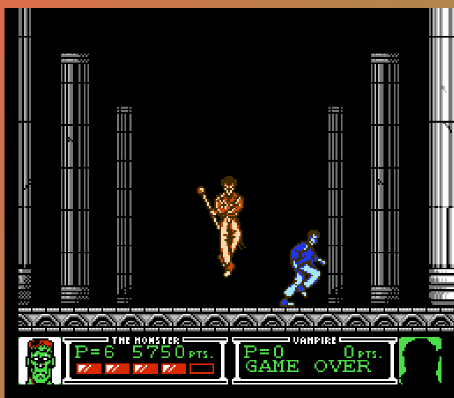
Jefe: Warlock (Bonus 800 pts) (Nivel de dificultad: 2/4) HP: 25



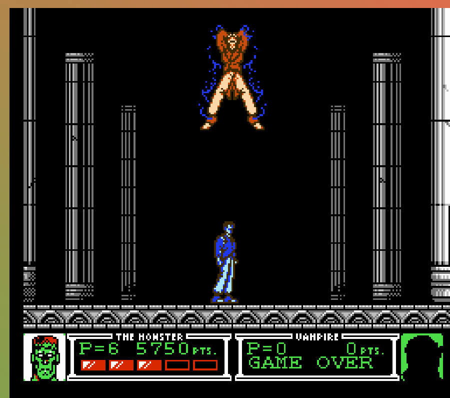
Dentro de la tradición cristiana, Warlock es el equivalente masculino de bruja (o sea hechicero), solo que ellos usan tridente. Se rumora que el Warlock es un hechicero con mayor grado de inteligencia y maldad que una bruja, ya que posee conocimientos no solo de brujería, sino también de ciencia.

También cuenta la leyenda que un Warlock puede poseer habilidades metamórficas, pudiendo transformarse en lobos, serpientes, renacuajos, y todo tipo de animales ponzoñosos.

Con el brillo de sus ojos puede engendrar temibles windigos.







No te dejes impresionar (y presionar) por la música, o porque se trate del jefe final, me atrevería a decir que es el jefe final más fácil de los videojuegos. Colócate debajo de él, y cuando levante sus brazos muévete hacia la izquierda o derecha (donde haya más espacio) y enseguida da un doble salto para evitar el rayo. Luego de esto Warlock desaparecerá y aparecerá en otro lado de la pantalla, en ese momento da un doble salto y golpéalo, colócate nuevamente debajo de él y repite el procedimiento. Fácil ¿no?

INTERLUDIO



Los monstruos vuelven a la tele (pequeños diablillos, censuran el programa que ven), en eso... otra interferencia!, Warlock vuelve a la carga, pero ahora se ha posesionado del televisor. Ni tardos ni asquerosos, volvamos a tomar el control de nuestro monstruo para enfrentar al hechicero.

Enemigos

Windigo
Criatura del inframundo mezcla licántropo y vampiro, aunque sin tanto poder. HP: 3 Puntos: 15

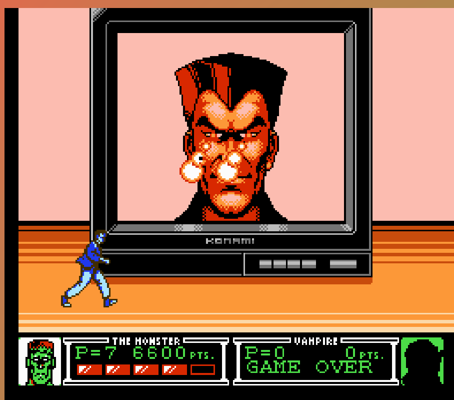
Jefe Final: El televisor (Nivel de dificultad: 2/4) HP: 17

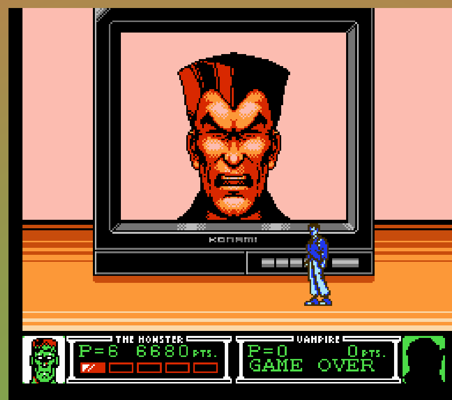


Quizás se piense que un televisor no puede tener nada de monstruoso, pero se ha dicho en incontables ocasiones que puede ser la puerta hacia otra dimensión, sobre todo de dimensiones que albergan todo tipo de criaturas nada benévolas.

Poltergeist y The Ring, dos cintas que ilustran el temible poder de un televisor.

Como lo he dicho, esto parece telenovela, y no por el drama sino por que la tele tiene que ver con todo este desorden, así que este cuento no estaría completo sin un final de Película. Cuando parecía que Warlock había mordido el polvo, hace su aparición en la pantalla chica (¿o grande?), y los monstruos se disponen a enfrentarlo.







Salta y golpéalo mientras su imagen sea clara (no lo toques porque su imagen tiene valor de golpe), prepárate para esquivar dos rayos que lanza cuando sus ojos brillan; si estos rayos golpean el suelo entonces se convertirán en windigos (aumenta tu store o sáltalos si no tienes mucha energía, su HP es de 3). Si ya sabes calcular sus rayos puedes saltar justo en el momento en que le brillan los ojos a fin de que los rayos se pierdan en los extremos de la pantalla (de tu televisor) y así no pasa nada. Cuando Warlock frunza la nariz habrá acabado el espectáculo (eso sí, no esperes palomitas de maíz).

Ahora sí, a disfrutar de nuestro programa favorito: los créditos.

IDEAS MONSTRUOSAS

- La llave no sirve para abrir puertas, pero sí para aplastar a uno que otro engendro que se cruce en su trayectoria, trata siempre de llevarla a todas partes, te ahorrará dolores de cabeza.

- El tornillo tampoco sirve para abrir puertas, pero su uso te dará mucha ventaja sobre los de tu raza.

- Practica el doble salto, a fin de que lo domines, será necesario en varias partes del juego, tanto a la ofensiva como a la defensiva.

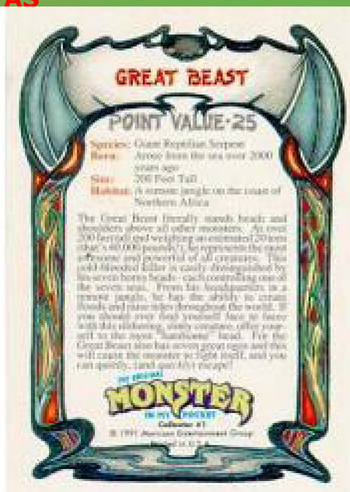
- Cuando das un golpe una estela de la explosión queda en el aire, utiliza esta cualidad para enfrentar monstruos que atacan simultáneamente por distintos ángulos.

PARA-INFERNALIA

Los monstruos de Match Box eran (originalmente) figuras de plástico de monstruos célebres de todas partes del mundo, tan pequeños que cabían en el bolsillo; como se dijo en un inicio fueron tan populares que se desprendieron hacia todo tipo de coleccionables como revistas, dulces, juguetes, cajas, alcancías, pósters, tarjetas y por supuesto el videojuego, no hay más que dar un par de clicks en cualquier popular buscador para obtener completos resultados sobre toda esta parafernalia, de momento aquí les comparto una tarjeta y una figura de acción para no desear:

TARJETAS





FIGURAS COLECCIONABLES



En Europa, por parte de la empresa Pannini (Italia) se vendió una colección de álbum de cromos sobre esta serie.

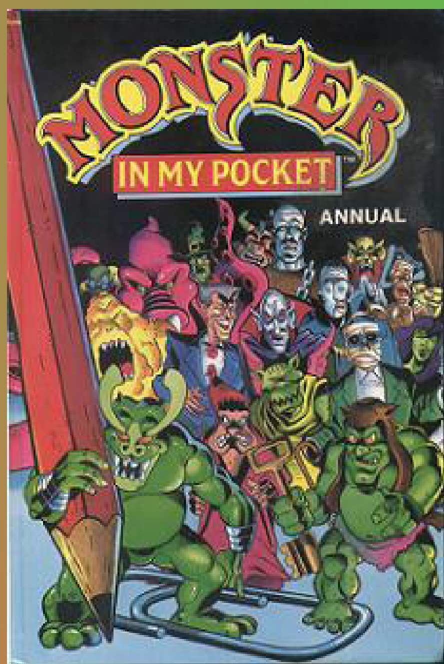
Vendían sobres que incluían las figuras, la susodicha tarjeta y 10 cromos para pegar en el álbum que se vendía por separado.

EL DETALLE DEL JUEGO

No puedo dejar pasar la oportunidad de comentarlo. Cuando pierdes una vida, en lugar de poner una muerte grotesca, el personaje se desvanece, como si fuera a causa de una falta de sintonía en la televisión. Queda demostrado que fue la tele quien los engendró, de ahí que la defiendan a capa y espada.



FIN



El estilo, aunque retomado y renovado de TMNT2 muestra una forma distinta de hacer plataformas, porque no solo la apariencia de los escenarios te insinuará lo pequeños que son los personajes, sino también el hecho de que en algunas pantallas podrás ascender o descender por los mismos escenarios (en dos o tres pantallas).

La paleta de colores empleada es brillante, aunque pronto te habitúas al "Uranio Altamente Enriquecido", fuera de eso estás más divertido jugando que prestando atención a detalles como ¿quién tiene tantas llaves perdidas por la casa?, o si la almohada derrama plutonio. Sobre la música podemos situarla en un término medio, pasa sin pena ni gloria, de igual modo los sonidos, aunque haya un par de ellos que resaltar (las explosiones y el ahogado goooooh cuando derrotas a un jefe).

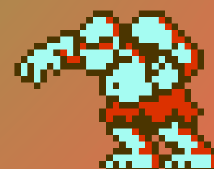
El juego es entretenido por un buen rato, sobre todo en la modalidad de dobles, sus puntos flacos son lo fácil que puede resultar para jugadores acaba-títulos, o lo rápido que puede caer en el tedio; eso sí: merece probarse.

Este comentario llega a su fin, pero no se acaba hasta que pongan el himno nacional en la tele.



TYGRUS





Gula

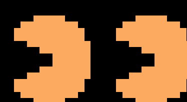
HI-SCORE

10000

1UP

1750





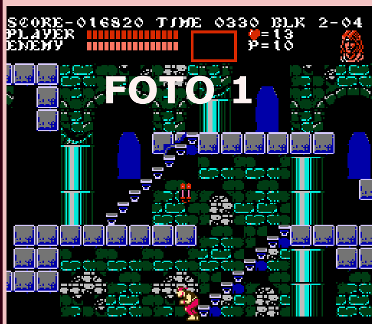
Castlevania III

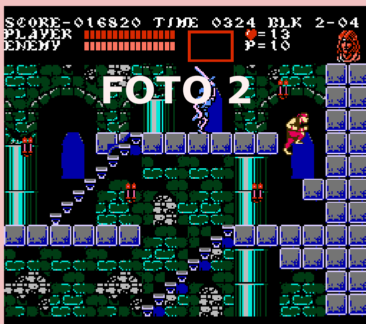
Mundos ocultos de Grant Da Nasty

Sube por la Torre del Reloj hasta obtener a Grant Da Nasty. Ahora, al primer descenso ponte como en la Foto 1 llevando a Trevor, y cuando bajes el último peldaño (y junte sus pies) presiona Select para elegir a Grant, quien aparecerá en la pantalla siguiente. Ahora vuelve a subir (Foto 2), y no pares de subir hasta llegar al nivel extraño (Foto 3). Si bajas estando en este nivel, llegarás a otro nivel igual de extraño (Foto 4).

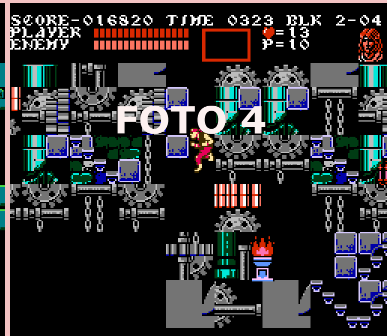
También funciona en otros niveles, estando en una escalera, subiendo y bajando rápidamente, donde haya scroll lateral.





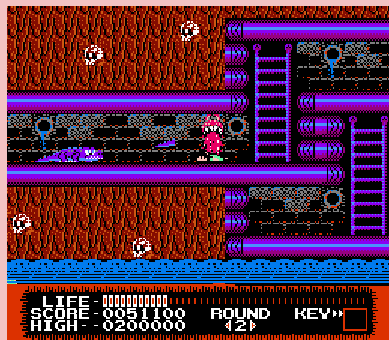






Monster Party

Intocable

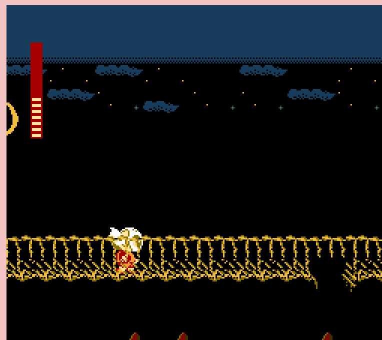


En el segundo nivel verás unas bocas que sacan la lengua, así como insidiosos cocodrilos.

Solo tienes que agacharte para que no te hagan daño.

Wanpaku Graffiti

Haz que el puente no se caiga



Cuando estés en el puente colgadizo (y te persigan los murciélagos), oprime izquierda en el control estando en el extremo izquierdo de la pantalla. Rick no se moverá, pero ¡mágicamente el puente no se caerá!.

Castlevania

Quita la música en el primer nivel

Deja correr dos demos, y al tercero oprime Start para volver a la pantalla principal. Ahora comienza un juego.



Con esto haces que la música del primer nivel desaparezca.

Uncle Fester´s Quest

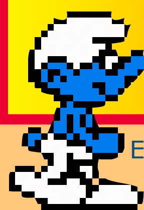
Quita la música

Dispara repetidamente mientras tratas de atravesar una pared mientras oprimes Select un par de veces para poner y quitar la pausa.

Para restaurar la música, solo pon y quita la pausa nuevamente.



Juguetes poseidos



Emily es una niña de 6 años. Cuando les dijo a sus padres que una voz le hablaba por las noches, ellos no lo tomaron en serio: "desvaríos de niño" (decían). Un día, cerca del alba, los vecinos escucharon un escalofriante grito desde la alcoba de la niña, corrieron a la casa, y entraron por la fuerza solo para encontrarse con que los padres de Emily habían muerto: sus gargantas estaban desgarradas; los peritos hicieron todo tipo de observaciones, se gasto tinta y papel, y se fotocopiaron las formas por decenas. Y así, pasados los días, todos creían que había un misterio aún mayor que el del homicidio confirmado... pero no podían explicarlo.

Emily tomó la mano de la trabajadora social mientras que, colgado de su otra mano, su pitufo de peluche (en un extraño rictus), rebozaba de un rojo ocre alrededor de la boca.

Karma Sobreseído

Los ***Juguetes poseídos*** están muy ligados a la brujería y al maleficio, pudiendo representar el conjunto de calamidades sufridas por las vecindades humanas, y específicamente por aquellas que no han gozado del regocijo de una tierra de promisión (a causa de pestes, tragedias, secuencias de adversidades sin alguna causa aparente...), terminando en maledicencias y pactos con las fuerzas del mal. Luego de los supuestos testimonios en torno a ellos, hay Regiones donde no solo les temen, sino que también alimentan el mito a fin de salvarse de dichas fuerzas inconcebibles, pero ¿cómo llegaron estas magias negras a valerse de estos objetos de entretenimiento para sus malvados propósitos?.

Siglos atrás, ante el nacimiento y evolución de las Religiones, nació también la antítesis de la luz. Los aquelarres, las prácticas de magia negra, y otro tipo de sesiones nigromantes se hicieron comunes. Dentro de los rituales se llevaban a cabo sacrificios animales, así también, se adoraban deidades paganas, ritos en los que se incluían muñecos de cera, en representación de "alguien".

Basados en dos tratados: *Ut magorum et maleficiorum errores*, y *Formicarius*, se cree que fue por el año 1400 cuando inician este tipo de practicas satánicas, que involucraban el tránsito de espíritus.

Posesión: Último recurso

Acercándonos a nuestro tiempo, se dice que los brujos y brujas, cuando estaban cerca de ser atrapados (e inmolados por la propia justicia de la que renegaban), no tenían más remedio que volcar su poder (entendiéndose por este: vida y conocimiento) en objetos o personas, con el fin de continuar sus maldiciones.



Los juguetes fueron, poco a poco, tomando importancia para ellos, de algún modo eran la guarida insospechada, además de que quedaban en manos de "ángeles", listos para que al conjuro de la noche, con la confianza de estos niños (y la no creencia de los padres), pudiesen seguir subsistiendo, y así cobrar venganza de quienes los habían orillado a este extremo (al parecer, el hechizo de transferencia de alma era irreversible).

La Ciencia afirma, a este respecto, que lo que la Iglesia llama una "posesión", es simplemente un comportamiento psicópata, o psicosomático en el caso de un tercero, cuando el poseso oye voces, que le dicen lo que debe hacer. En los niños, el déficit de atención los vuelve "inventivos" (y cuanto antes se corrija, mejor).

Entre los juguetes poseídos más populares encontramos: cochecitos, soldaditos, títeres, muñecos de plástico, osos de peluche, muñecas de porcelana, payasos, etc., que hasta en la tele se les vé.



Si todo esto ya te asusto, mejor hablemos de los juegos donde podemos ver algunos ejemplos de este tipo.

No es que ***The Smurfs*** sea un juego de terror, el caso es que ese pitufo negro, que algunos creíamos un invento de mitómano,... ¡aparece en el juego! (mejor no ver su boca).

Muppet Adventure, títeres de trapo (el terror de Homero Simpson), y aunque se mueven gracias a una mano, en el juego cobran vida para salvar a Peggy.



Sweet Home: tan pronto iniciar el Survival, nuestros amigos se encuentran con algunas muñecas malévolas.

Wanpaku Graffiti: La posesión es total, y "Regan The Doll" te sacudirá.

En nuestros juegos no tendría verdadera validez hablar de un juguete poseído, porque tienen una parte manipulable y jugable, sin embargo, ver una cochecito, una barbie, un crash test dummie, o un pitufo moverse por sí solos, son cosas que, de alguna manera, alimentan el miedo y dan de qué hablar en secciones como esta.

Finalmente, de algo que sí estoy muy seguro (y de lo que deben cuidar a los suyos) es de los juguetes poseídos... pero de plomo.

Y para continuar con el espanto, busca en este número el otro ***DJV***, sobre ***Los Monstruos***.

Barbie

La muñeca más famosa de todos los tiempos no se salva de ser un plástico poseído.

Aunque Frívola, el señor cara de papa ya quisiera tener una lindura de estas en casa.



Temas de interés presenta...

Fobias



La palabra "Fobia" tiene su raíz en el nombre del Dios griego "Phobos", quien infundía pavor a sus enemigos. Dicho término se usa para indicar que se tiene miedo a "algo". Como breviario cultural, las lunas de marte se llaman *Phobos* y *Deimos*.

Las Fobias no son propiamente enfermedades, sino alteraciones mentales comunes, circunstanciales muchas de las veces (los traumas suelen cristalizarse en fobias), se manifiestan con adrenalina, sudor, ritmo cardíaco acelerado, y esas cosas, y varían dependiendo del individuo. Finalmente, estas pueden ser padecidas desde un niño hasta un anciano, pudiendo en la mayoría de los casos ser curadas.

A continuación enumeraré varias de ellas, seguro de que si no padecemos alguna al menos conocemos a alguien que sí.

Aracnofobia. Miedo a las arañas. Aunque es común en las chicas, también hay hombres que la padecen, y no solo eso, es probable que también sean Herpetofóbicos (miedo a los reptiles).

Nictofobia. Miedo a la obscuridad. Nunca falta el gracioso que le pide a un niño que vaya al sótano por alguna herramienta, o a algún otro cuarto donde no hay luz, y solo para darle tremendo susto al chamaco. Quienes padecimos Nictofobia, esta es una de las fobias más comunes, pero también de las "buena onda" para curarse.



No solo Iron Maiden le teme a la obscuridad, Simon Belmont también es Nictofóbico.

Hematofobia. Miedo a la sangre. La fobia termina por lo general en un desmayo. Es conveniente que las personas que padezcan esta fobia busquen un tratamiento para sanarla, muchas veces esto puede significar salvar una vida o quedar inerme ante una situación desastrosa.

Tanatofobia. Miedo a la muerte. Dicen que los viejos la padecen casi en su totalidad, y "como la vida no retoña".... Yo creo que en algún momento de la vida padecimos, padecemos o padeceremos esta fobia.

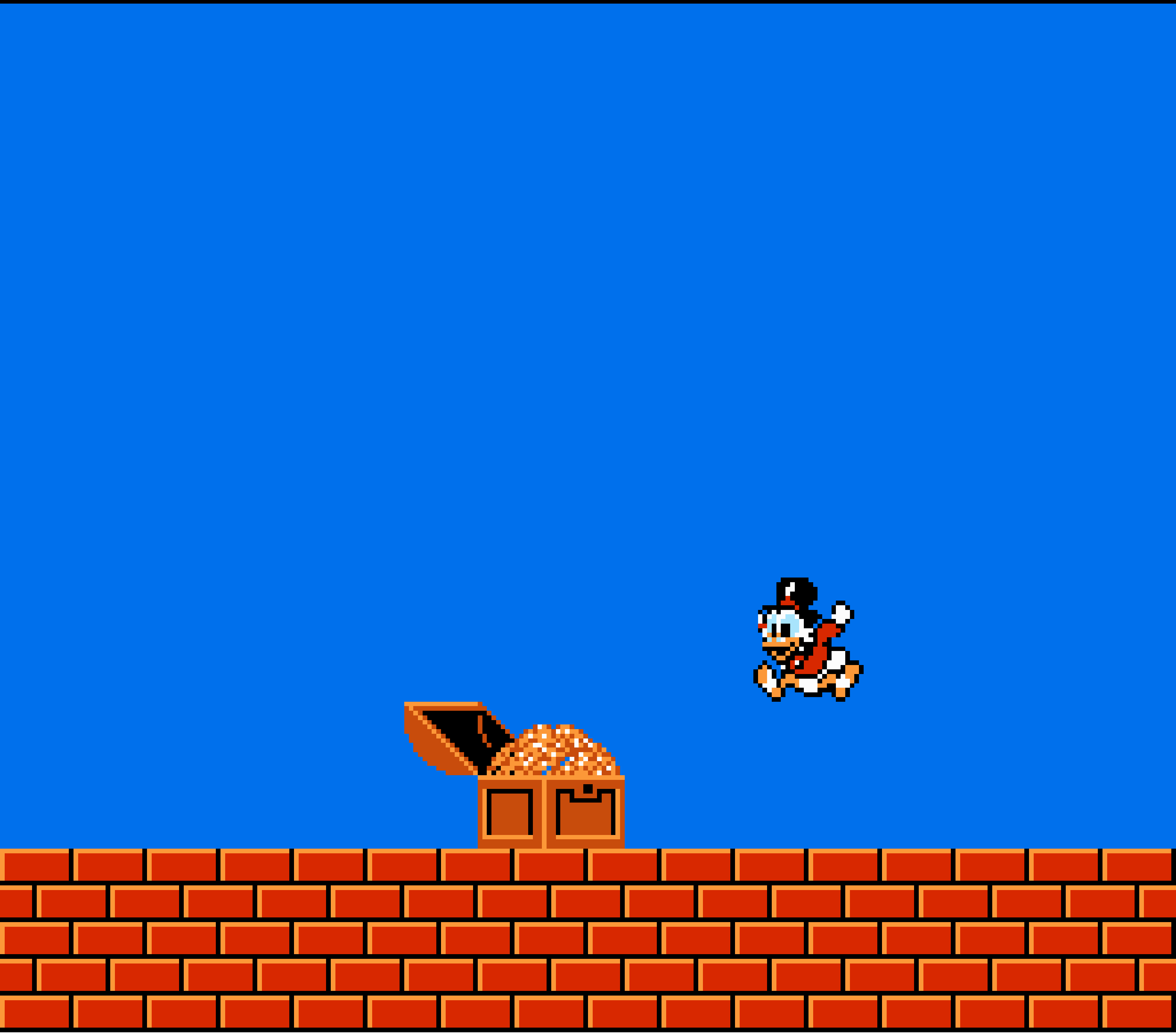


Coulrofobia. Miedo a los payasos. Otro de esos traumas de niños que se cargan hasta la adolescencia y más allá. No solo es generada al ver una cinta de un payaso poseso, o uno con colmillos, también puede darse por esos dramas comunes luego de caer el telón, cuando dichos payasitos transforman su risa en exabruptos blasfemos. Oh sí, quien sigue contratando payasos para fiestas infantiles se expone a una psicosis colectiva.

Pediofobia. Miedo a l@s muñec@s. Similar al anterior, sobre todo aquellos que mueven los ojos. Si fuéramos una centésima parte de sensatos, sabríamos que un muñeco de 30 cms apenas tendría la fuerza física de un niño de 4 años.... ¿a qué tanto temor, si pocas veces se les ve hacer magia, y en cambio se mueren de la risa por ver como el miedo nos come los pies?.

Hay otras fobias no tan conocidas (como la Gerifobia: miedo a los puentes), y otras conocidas de sobra (como la Claustrofobia: miedo a los espacios cerrados), sin embargo, sea cual sea la fobia que padezcamos, debemos saber que esto es de lo más natural (y día con día hay nuevas fobias al descubierto); lo que no es natural es quedarse así, mejor buscar ayuda profesional al respecto, que una vida llena de miedos... simplemente no es vida.

Avaricia



Fabricante: Namco

Año: **1988**

Género: Aventura de Terror

Jugadores: **1**

Recomendado por: Tygrus





Splatterhouse



Será difícil hablar de este juego sin tener que echar mano del lenguaje repulsivo.

Las casonas carcomidas, imponentes, y plagadas de muérdagos y enredaderas, son un elemento clave para que el misterio de un videojuego de terror se despliegue sin dificultad alguna.

Splatterhouse le da al ojo, todo aquello que la mente teme, pero como dije que procuraría no usar lenguaje de anfiteatro, diré que eso que vemos no es lo importante, sino el instinto de supervivencia que lo precede. Y es que cuando la pantalla se cuaja (oops) de seres irreales, y succionadores de sangre, uno no puede pensar más que en deshacerse de ellos, sea decapitándolos o con alguna arma punzo-cortantes o a escopetazo a quemarropa.

Hasta tu propia imagen se pondrá en tu contra.

Es una noche tormentosa, Rick y Jennifer, novios y estudiantes de parasicología, corren a resguardarse en la mansión del también parasicólogo Dr. West. Un grito, unos relámpagos... Rick yace muerto, o desmayado (no se sabe), y como guiado por el enojoso destino, la máscara infernal lo posee.



La maldita neblina te perseguirá si decides ir a paso de tortuga

Nuestro personaje no es el típico metrosexual, bien peinado, bien parecido, bien vestido (de hecho, hasta un hórrido monstruo podría entablar mejores relaciones públicas), ni tampoco es lo opuesto, pero inspira el miedo de una cinta snuff, luego de ver su comportamiento de despiadado carnicero y sanguinario vengador.

Este juego no solo descubre al psicópata que llevamos dentro, sino que hace realidad el sueño de muchos, al permitirnos controlar a un ser de catadura bestial.

El juego cuenta con siete cortos niveles de chorreantes fluidos, en los que Rick alardea de su fuerza, y su temeridad aún en contra de seres que abrirán la puerta a la pesadilla de muchos de nosotros.

El juego tiene un nivel de dificultad rayando en lo alto, así que no dudes en hacerte de las armas que ocasionalmente encontrarás. Algunos escenarios cuentan con rutas alternas, que bien te pueden llevar por los acueductos de la mansión, o por sótanos vueltos nidos por las criaturas de Splatterhouse.



Juego de manos es de villanos. Primero dispara, después averigua.

Pocos juegos de antaño pueden presumir de este nivel de asfixia, nótese que aún los jefes se muestran sin piel, y con horribles deformaciones. Habrá algunas sorpresas a lo largo del juego, tanto buenas como malas, y esto en la historia principalmente (sobre la cual solo puedo hacer trágicas inferencias).

La música es buena, sin llegar a lo excelso.

En este Halloween bien vale la pena pasarse por la casa de lo sangriento, si con ello se consigue salvar a una chica como Jennifer, haciendo algunos escopetazos a boca de jarro, bateando y estampando muertos vivientes, en un juego de clasificación *mature*.

Idóneo del género y día, aunque los hayas mejores en ambientes no tan encarnados. Prueba versiones de MAME superiores a la 0.80, a fin de tener soporte para states.

CLOCK TOWER

クロックタワー

Tan indefensa como en "Poltergeist"

Tan perseguida como en "El Resplandor"

Tan atrapada como "La Gente detrás de las Paredes"

Y tú deberás llevarla fuera de Clock Tower

Thriller escalofriante y psicótico
en un Survival Horror
con 9 finales,
mientras el miedo
cala tus huesos

NO APTO PARA CARDIACOS

Official Nintendo Seal

Ahora para tu Super Nintendo Entertainment System

BONUS Super Nes



CLOCK TOWER (J)

Sistema: Super Famicom

Compañía: Human Entertainment Inc

Año: 1995

Jugadores: 1

Tipo de juego: Survival Horror

Formato: Cartucho de Super Famicom

Puntuación: 9



A UN PASO DEL ABISMO

El terror es fácilmente confundible con cubetadas de pintura roja, gritos y alaridos inesperados que más que transmitir miedo te levantan del asiento por ser auténticos cañonazos al tímpano; gotas de humor mezclado con gags, perseguidores que no solo caen en la fealdad, sino que son exagerados y/o deformados en exceso; pasados tormentosos y (odiosamente) ligados a la causa-efecto Freudiana, así como otros tantos elementos ídem a lo burdo.

Esto, desde luego, se deforma aún más al llegar a un videojuego, porque las tramas son intervenidas con lo épico, con lo increíble, lo intrincado, lo decorado, la aventura, y por supuesto, con el ocio que busca de alguna manera (y paradójicamente) desprenderse de estos elementos de tensión.

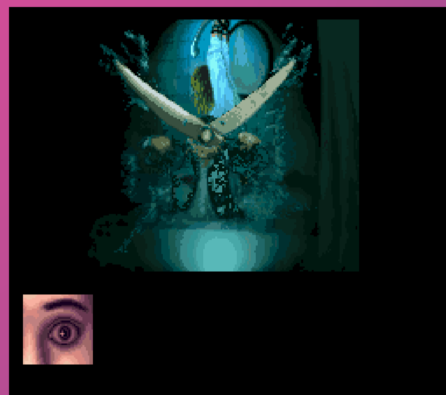


Clock Tower es un concepto nuevo para este sistema, donde no hay humor, y sí ingredientes de mucha de esa tensión; una combinación de atributos entre ingeniosos y horripilantes, que hacen que muchas mentes se desborden por el abismo del terror psicológico.

Este es un auténtico "sobrevive", y ahí radica su mérito, no se trata de matar (o re-matar, si fuesen zombies), sino de "sobrevivir". Quisiera decir que Jennifer cuenta con una beretta con la cual puede hacerles unos cuantos agujeros a los psicópatas, pero no, si acaso, lo más amenazante con lo que cuenta es una roca… será entonces su inteligencia y su valor los que le permitirán escapar no tan sana, pero salva de Clock Tower.

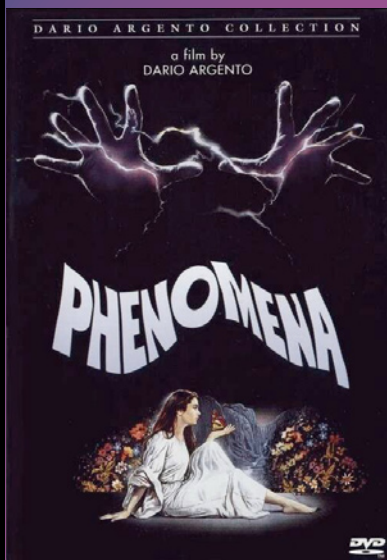
En ese orden de ideas, estar frente al miedo es solo la mitad de la intención de los programadores, la otra mitad es sentirse indefens@, valor que el juego transmite muy bien.

La premisa del buen videojuego se hace presente, no solo compaginado un arco argumental de primera con los bonitos gráficos de los que se hace acompañar, sino imprimiendo el toque de misterio y terror que nos habla de un verdadero gourmet del videojuego.



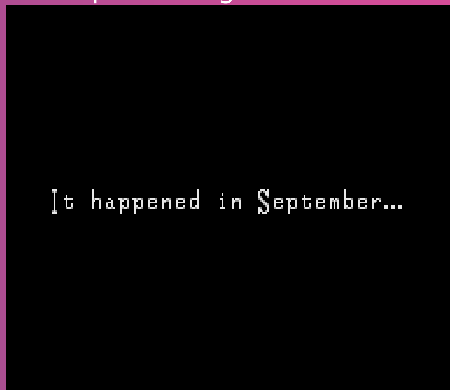
Si tú eres de las personas que dejó de ver películas de terror porque decías "se tenía que caer justo cuando la iba a alcanzar" o "típico… ¡el coche no arranca!", o por la animadversión que sientes hacia los sujetos y chicas que (estando a un paso de la fatalidad) se atreven a decir <<no voy a seguir corriendo hasta que me expliques… ¡¡¡¡¿qué demonios está pasando?!!!!>>… entonces te toca ser el protagonista de este genuino *Survival*, y demostrar que a ti no te puede pasar.

PREÁMBULO

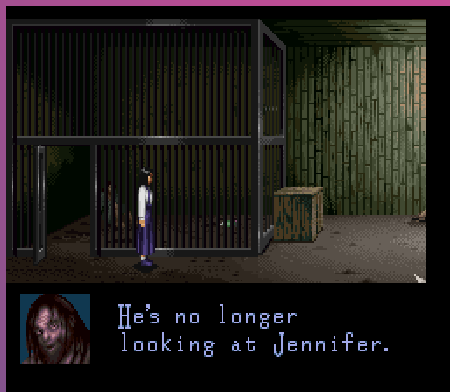


Se dice que el juego, así como el personaje de Jennifer, están basados en la cinta italiana "Phenomena"… ya lo juzgará y hará los respectivos comparativos quien haya visto dicho film y esté jugando este título, por mi parte, me toca decir que cuenta con guiños a cintas como *La Mansión*, *Poltergeist*, *El Resplandor*, *Psicosis*, y *La gente detrás de las paredes* (imagino que otras más, pero de momento solo se me ocurren estas).

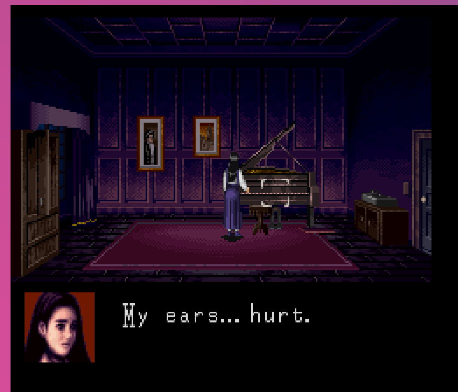
Quiero creer que su arribo a Super Famicom fue bien recibido por los japoneses (aunque luego de jugarlo un rato resultase corto), pues para un sistema de última generación, el amanecer de un género bien delineado con una manifestación como esta, se agradecía y se aplaudía. Para Occidente y el resto del mundo, fue un espécimen más para las garras de la censura, y no



tanto por lo graduado de la sangre (en el juego se ve SOLO la necesaria), sino por el resultado de todos los elementos ahí conjuntados (bastarán unos minutos de juego para comprenderlo).



Afortunadamente, gracias a los emuladores, hoy en día es posible disfrutar de este juego en toda su entereza, incluso hay parches al idioma inglés para una comprensión de los textos (y sería un error no verlo para descarga en la consola virtual). La interfase jugador-máquina es a través de un puntero de flecha que sirve para seleccionar los objetos, mientras que con un botón del control ejecutas o usas lo seleccionado, detalle importante porque (suele pasar) en momentos precipitados o de urgencia, deberás dar "clicks" en los lugares correctos para efectuar una huída exitosa (y no mover la cruz direccional, como muchas veces lo intuimos), lo que no es tan fácil mientras ves a Jennifer sacudirse los cabellos de desesperación y la ves ir de izquierda a derecha como loca sin poder darle una bofetada para que se calme, y te deje seleccionar precisamente esos sitios de fuga.



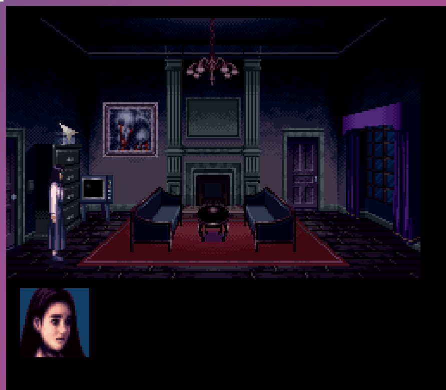
En el juego encontrarás una banda sonora expectante en momentos de tensión, así como veloces tintineos que buscarán desesperarte, o un silencio sepulcral, que hasta podría oírse caer un alfiler, cuando el suspenso esté en derredor, así también uno que otro ruido que demuestran que lo importante no es el estampido, sino la tesitura (me estremecí al oír –remotamente- que el teléfono sonaba).



Hasta Jennifer siente curiosidad por estos maniquíes... ¡pero la curiosidad mato al gato!

Los gráficos lucen bastante bien, aunque les falta una pizca para ser perfectos (sobre todo en los movimientos), pero eso no importa, puesto que el juego se vale de otros elementos para cumplir su propósito, como son esos cortes de escena censurados que le dan aún más misterio que si viésemos el drama en carne viva, o los sonidos que se acrecientan conforme lo malévolo se acerca. Sin duda alguna, lo que más impacta del juego es el salpicadero de detalles, desde el chirrido y chasquido de las tijeras de Scissorman (y atrévete a subirle volumen a tu PC para oír la musiquita psicóti-

ca), pasando por la tele que se enciende sola, el ventarrón que sacude una de las cortinas de los corredores, hasta el matadero y el espeluznante (…) del cuarto de maniquíes.



Una pintura que sangra...
y todavía no has visto nada

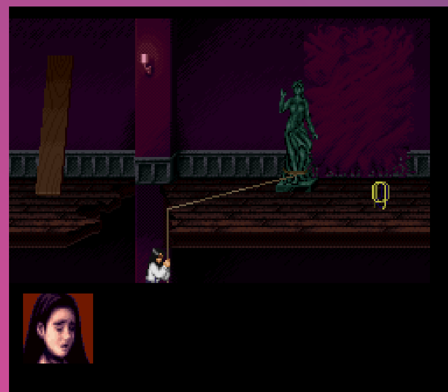
A diferencia de juegos como Maniac Mansión, ahora las acciones se ejecutan con una sola orden (botón), prescindiendo de acciones de doble decisión (decidir qué objeto, y decidir qué hacer con ese objeto), aquí solo tomamos el objeto, y lo que se pueda hacer con dicho objeto lo ejecutaremos con un botón. El prescindir de comandos ayuda a que nos centremos en el juego en sí, y no en las opciones, dándole ese equilibrio entre búsqueda, atención, y disfrute del juego. La absorción es tal, que estoy seguro que será lo que está fuera del juego lo que te asustará (por ejemplo: el timbre de tu casa si llega a sonar, el teléfono, tu gato meciendo la cortina con su cola, etc.).

Otro cosa que nos ayuda a comprender la interfase es, que cuando haya algún objeto en el entorno sobre el cual interactuar, la flecha direccional se convertirá en un cuadro. La mayoría de los objetos y acciones a realizar son discernibles, aunque hay elementos del juego que se mantienen ocultos, y solo ocurren bajo circunstancias especiales (ya hablaré de ello en la guía).

GameFAQs Quick Reviews		
"Shock" Tower!	Alain Garamonde	9/10
Want to play a scary game? Well here is the game for you.	chris 64	10/10
Before Silent Hill, before Resident Evil, there was Clock Tower.	Harklan	9/10
Pretty Sweet	Interrobang	6/10
Clock Tower - The TRUE definition of survival horror.	Kimori	9/10
He's coming! Quick, where's the nearest hiding spot?	leonia19	10/10
Can't type much longer... He's after me!	Lord Flamingo	10/10
An solid adventure game, only for the brave.	Luciandar	9/10
Scariest Game Ever.	Moggy	10/10
Prepare... for the scare of a lifetime.	Nachee	10/10
I don't know how long I can hold out...	Nevergrace	10/10
An excellent game, however disturbing and odd.	PowerSorcerer	10/10
Ask not for whom the bell tolls....	Reiji Kido99	10/10
When in Rome, you can always pay a visit to the Barrows'....	Skarr	10/10
Don't play this with the lights off	The Manx	8/10
Ah, god! There's someone being hung in the shower!!	Windscar18	10/10
Hey, what's that scratching at the door--AAH GOD!!	XCaribbeanBlueX	10/10

Calificaciones del juego en GameFaqs

Con todos estos alardes, todos supondrán que es un juego ideal del género, sin embargo, los puntos débiles que le veo son que la acción se torna lenta (subir y bajar las escaleras toma bastante tiempo), como recomendación: luego de acabarlo por primera vez y haber disfrutado estos detalles, conviene ajustar el emulador a una velocidad de 2X. Otro detalle es que los movimientos de algunos personajes lucen robotizados (aunque no sea para tanto), un tercer punto en contra es el manejo de la flecha, a veces no tendrá tanta precisión para detenerse en el objeto que deseamos, amén de que ciertos objetos están tan cerca que pensamos que solo corresponden a uno solo. Unas cuantas pinturas con ojos "que miran" no le vendrían mal, aunque toda esa galería de Munch y circo de fenómenos le sienten más que de maravilla.



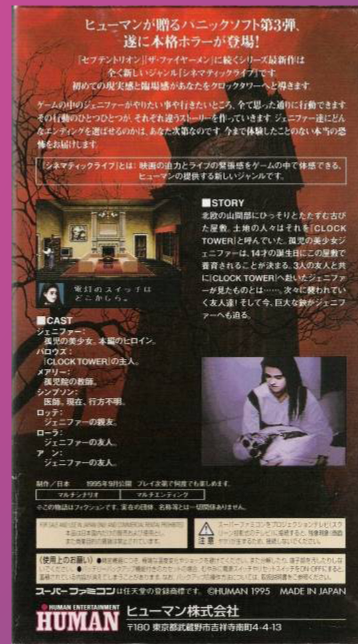
En cuanto al Replay Value, el juego cuenta con 8 finales + 1 especial, con lo que estaremos entretenidos un buen rato, además de que algunos cuartos se rolan entre cada juego para darle más búsqueda.

Con tantos juegos dumpeados listos para ser emulados, es fácil tener gigas enteros ocupados por roms y roms, sin que lleguemos a tocarlas en mucho (mucho) tiempo, por tanto, adoradores y no adoradores de ***Resident Evil***, antes de correr y disparar, hay que aprender a usar el seso, en un estupendo, auténtico y nada controvertido *Survival Horror*, que no dudo en recomendar.

CARÁTULAS



FRENTE CAJA



REVERSO CAJA



LOMO



TAPA

GUIA

INTRO
ATENCIÓN
ALTO CONTENIDO DE SPOILERS

El sitio es sombrío: entre las veredas de un frondoso bosque, donde las nubes cuelgan opresivamente, un grupo de adolescentes y una mujer, caminan a la par.

"Habiendo crecido en el orfanato Granite, Jennifer y sus amigas fueron pedidas en adopción.

Ocurrió en septiembre...

***Lotte:** ¡Laura, date prisa!, ¡queremos estar ahí antes de que se ponga el sol!.*

***Jennifer:** ¿Señora Mary?*

***Sra. Mary:** ¿Sí?*

***Jennifer:** De ahora en adelante, ¿en que clase de lugar estaremos viviendo?.*

***Sra. Mary:** ¡Es la quinta vez que lo preguntas!. No te preocupes, es un buen lugar.*

Casi llegamos, ¿lo ves?..."



LAS CO-ESTELARES



Los personajes de reparto siempre son importantes para darle mayor profundidad a la trama, y aunque en este juego es muy poco lo que se puede interactuar con el resto de las chicas, vale la pena su intromisión. Por principio de cuentas conviene identificarlas, lo necesitarás para la guía; más adelante describo detalles de interés, que ahora no encajan porque todo se enredaría.

(Al ser huérfanas, sobra decir que ninguna de ellas tiene papás).

Jennifer: Tiene 14 años, y ha llegado el día en que, junto con otras tres amigas, es adoptada por la familia Barrows, pudiendo así dejar su actual hogar, el orfanato Granite en Noruega. Ella es la protagonista de la historia. Su cabello largo, negro, lacio y sujetado por una diadema le dan cierto aire de inocencia. No hay mucho que decir sobre ella, pero al tratarse de la protagonista pronto sabremos más detalles de su vida.



Ann: Ella es la chica de cabello castaño, traje verde y chaleco café. Dentro del juego es, a quien le va como en feria, pero si tomamos en cuenta que es de las más flojas del grupo, pues al menos se agradece que Jennifer sepa poner los pies en polvadera.



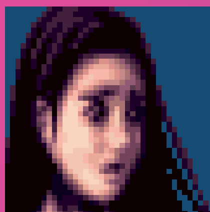
Laura: Es la chica de blonda cabellera, y traje albi-celeste. Desde su llegada a Clock Tower presiente algo, y se siente intranquila por ello. Quizás sea la única (aparte de Jennifer) que pueda salir con vida de la Torre del Reloj.



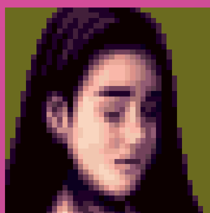
Lotte: La chica pelirroja asexuada juega un rol importante: es la más deportista de las cuatro (nota que al llegar no corre a sentarse como el resto), sin embargo, es la única que te ayuda pero muere irremediablemente, sigas el camino que sigas.

ESTADOS DE ÁNIMO

No es que se trate de discernir entre un estado flemático y uno colérico, más bien, en el juego encontramos cuatro estados de ánimo que van del suspenso a la obnubilación. Estos estados de ánimo están representados con un color de fondo en la foto de Jennifer.



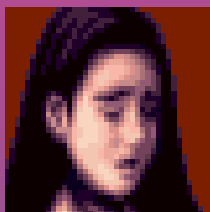
AZUL: Óptimo. Jennifer estará atenta, presta a realizar acciones, aunque no podrá hacer algunas cosas que solo estando a punto del infarto hará. Si recibe un ataque (no letal) estando en color azul, entonces solo caerá al suelo, pero se levantará (aunque su estado de ánimo cambiará a rojo).



VERDE: Jennifer estará algo cansada, aún así, cualquier cosa la puede asustar y hacer que descienda su estado de ánimo. Si recibe un ataque (no letal) estando en color verde, entonces solo caerá al suelo, pero se levantará (aunque su estado de ánimo cambiará a rojo).



AMARILLO: Fatigada. Este estado de ánimo se da luego de mucho correr, o tanto susto llevado. No hay menor desempeño que en los estados de ánimo verde y azul, pero si recibe un ataque (no letal) estando en color amarillo, entonces morirá.



ROJO: Muy cansada. No le veo diferencia con el estado de ánimo amarillo, porque también en este estado de ánimo muere si recibe un ataque no letal... ¡hasta unos picotazos del cotorro pueden matarte!.

Si deseas recobrar colores, solo debes dejar de moverte y Jennifer descansará, luego de uno o dos minutos recuperará toda su vitalidad.

Hay otras dos etapas que describo:

PARPADEO CONSTANTE: Este se da en un estado de extrema presión y pánico, como cuando estás forcejeando con Scissorman. En estos casos deberás presionar pánico rápidamente.

OJO DILATADO: Si Jennifer ve algo espeluznante, su foto cambiará por un ojo dilatado… en esos casos conviene huir, que detrás de lo grotesco seguro está Scissorman.



Además de esto, la cara de Jennifer puede mostrar diversos signos, por ejemplo, si está cansada tendrá los párpados semi-caídos; si oye algo raro o vé que algún objeto se mueve se sobresaltará (pueden ser ratas, un gato negro, una cortina agitarse, etc.), y esto puede hacerle bajar su estado de ánimo.

NOTA IMPORTANTE: Los estados de ánimo no representan la fuerza, sino la vitalidad. Jennifer solo tiene dos niveles de "fuerza" (por llamarlo así), uno es el normal que se da en cualquier estado de ánimo, y el otro cuando entra en "pánico", y ahora lo describo.

PÁNICO

Quizás el detalle más resaltable del juego sea el empleo del "Pánico". Este estado mental se da principalmente cuando Scissorman viene persiguiéndote (usualmente es luego de que veas el ojo dilatado –del que hablé un apartado atrás-), estando en pánico, Jennifer podrá hacer cosas que antes no podía, y tú podrás seleccionar objetos en pantalla que de otro modo no se podían seleccionar o viceversa: no podrás seleccionar objetos que antes sí podías; aunque también en este estado será más difícil puntear los objetos, pues correrá como loca, y solo se tranquilizará cuando pase la catarsis. Más adelante menciono como puedes usar el pánico a tu favor. Ahh si, este detalle es tan importante, que el control tiene un botón asignado para su uso.



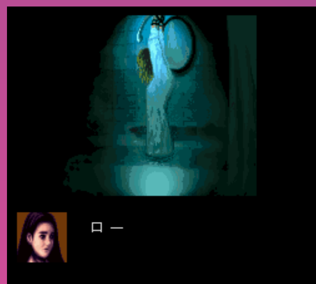
DECESOS EN LA FAMILIA

El juego, como dije, fue censurado por contar con detalles como este: la muerte de las amigas de (y de la propia) Jennifer.

No es que sea morboso, pero esto lo comento porque es fundamental saberlo tanto para la historia como para los finales del juego; y como es poco lo que se sabe de ellas (más allá de que comparten la orfandad) por lo menos conozcamos cómo se desenvuelven en la trama (a este apartado hay que remitirse una vez inmersos en la guía, para determinar a quién quieres ver morir, y qué final quieres obtener).

Cada una de las 3 amigas de Jennifer tiene diversas maneras de morir (aunque me queda la duda de si Lotte realmente muere en una de esas escenas).

LAURA



1ra. Muerte: Entra al baño de la zona verde (mas detalles en la guía), y abre la cortina. La encontrarás colgada, y enseguida Scissorman emergerá de la tina de baño para intentar darte (a ti también) un baño.

2da. Muerte: Esta debe ser otra de esas muertes escabrosas, ya que la censuran. Cuando tengas la llave de oro, entra en el cuarto del teléfono, revisa la armadura, y la encontrarás como huésped (desde luego, no tienes que verla morir en la bañera).

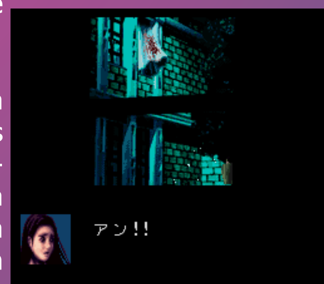
3ra. Muerte: Al llegar a la Torre del Reloj, si has hecho lo necesario para obtener el final A, encontrarás a Laura sana y salva, pero apenas abrazarse ocurrirá algo que, por lo sorpresivo, te dejará con la boca abierta…

ANN



1ra. Muerte: Si al comenzar a jugar avanzas todo a la izquierda, la verás caer del vitral del techo de la estancia, mientras Scissorman le clava sus tijeras para usarla como extremo de pogo (no esperes verlo saltar, ¡corre!).

2da. Muerte: Esta muerte es una de las más escalofriantes que he visto: al salir del primer vestíbulo verás una entrada sin puerta, entra y encontrarás escombro, sube a él y toma una piedra, al centro/abajo de la pantalla hay un boquete, usa ahí la piedra para hacerlo más grande y puedas salir al patio central, al llegar ahí corre, encontrarás a Ann pataleando y gritando en la piscina desesperadamente, pero será demasiado tarde cuando casi llegues a ayudarla, pues se ahogará, y en su lugar saldrá tu psicópata favorito… ¡no corras a la izquierda!, regresa por donde viniste.

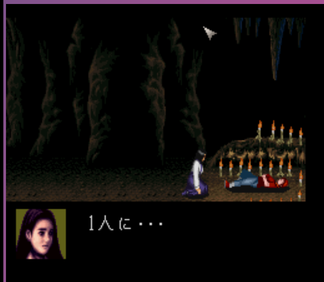


3ra. Muerte: Si ves morir a Laura en la ducha, solo tendrás que ir al corredor que comunica con el patio central (es la única puerta de la planta baja que ves de frente), oirás un grito, ahora solo vé (del verbo

ver) por la ventana, y serás testig@ de cómo Ann es lanzada desde el cuarto con chimenea (rompiendo la ventana, recuerda esto por si tienes que escapar de Bobby).

4ta. Muerte: Idéntica a la tercera muerte de Laura.

LOTTE

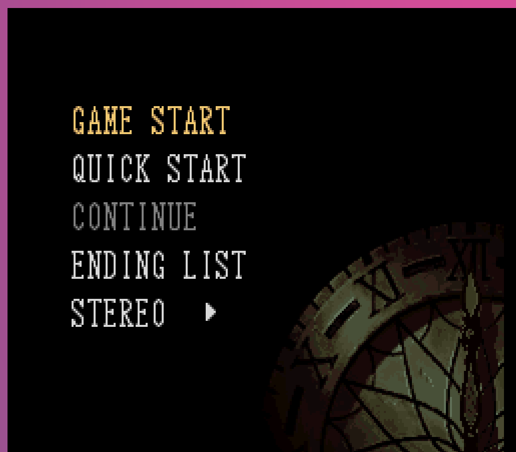


1ra. Muerte: Si bebes el contenido de una de las latas de la cocina (sin haber encontrado la llave de cobre), o el brebaje que la Sra. Mary te da en el cuarto del teléfono (sin haber visto el cuarto secreto), irás a la jaula, cuando despiertes (y le des a tu compañero de celda el trozo de jamón) Lotte vendrá a abrir la jaula, para juntas salir corriendo, pero tan pronto salir del cuarto oirás un grito y un escopetazo... (ahí es donde se supone muere).

2da. Muerte: Si no caíste en la jaula, y llegaste a las cavernas, entonces la encontrarás moribunda en el altar de velas; antes de morir te dará el tip final de Clock Tower.

Puedes evitarla entrando en la puerta antes de este altar.

MENU PREVIO AL JUEGO



GAME START.- Inicio del juego, con todo e Intro.

QUICK START.- El juego inicia luego del drama de la llegada, la bienvenida, y la búsqueda del señor Barrows.

CONTINUE.- Continuarás en el cuarto donde perdiste la vida.

ENDING LIST.- Aquí te contabilizan los finales que has conseguido (imagino que el juego tiene batería).

STEREO-MONAURAL: Cambias modalidad de sonido.

CONTROLES

CRUZ DIRECCIONAL: Mueves el puntero de flecha por el escenario.

A: Mantenlo oprimido para ver tu inventario, con la cruz direccional vas eligiendo lo que deseas. Si no tienes nada en tu inventario, entonces no pasará nada.

B: Pánico. Oprímelo repetidamente si crees que estás en una situación difícil.

X: Cancela la acción que estés llevando a cabo.

Y: Ejecuta la acción que se requiera, así también, manipula el objeto seleccionado. Doble tap para correr.

L: Correr a la izquierda.

R: Correr a la derecha.

Start: Pausa.

Select: No se usa.



ITEMS

CUERDA
¿Donde la encuentro?



Hay dos lugares donde puedes obtenerla, una es en el cuarto de los objetos, y la otra en la bodega.

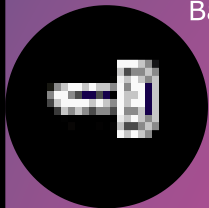
¿Para qué sirve?
Te sirve para descender por el piso roto del pasillo rosa. NOTA: Si eres observador, te preguntarás por qué hay dos cuerdas en el juego, bien, pues da la casualidad que podrías atorar el juego si no estuviera la cuerda en la bodega, ya que el piso rajado lo puedes saltar cuando Bobby te está persiguiendo, pero no podrías saltarlo de regreso (de ahí que se haga necesario que haya dos cuerdas en el juego).

LLAVE DE JAULAS
¿Donde la encuentro?
Hurga entre los restos de la carne del matadero para que encuentres la llave de las jaulas.



¿Para qué sirve?
Con ella puedes abrir, en ese mismo cuarto, la jaula del cuervo, y la de las ratas. NO SIRVE PARA LA JAULA PRISIÓN DONDE ESTÁ EL SEÑOR BARROWS.

LLAVE DEL AUTO
¿Donde la encuentro?



Bajo el cobertizo, escondida en la caja detrás del auto.

¿Para qué sirve?
Para arrancar el auto.

LLAVE DE COBRE
¿Donde la encuentro?



Solo puedes obtenerla si tienes la linterna. Dirígete a la biblioteca y alumbra el hueco que hay en la pared, así obtendrás esta llave.

¿Para qué sirve?
Te sirve para abrir la jaula-prisión de la casita del patio central.

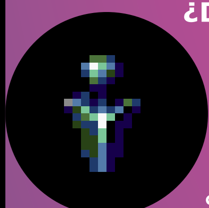
LINTERNA
¿Donde la encuentro?



Si viste morir a Ann cayendo por la ventana del cuarto de la chimenea, entonces puedes ir a ese cuarto y encontrarás la linterna sobre el escritorio.

¿Para qué sirve?
Sirve para obtener la llave de cobre en la biblioteca.

PERFUME
¿Donde lo encuentro?



En uno de los cajones del tocador de la recámara de los niños (mismo cuarto donde esta el cotorro).

¿Para qué sirve?
Se usa en combinación con el traje negro en las catacumbas, para engañar al perro.

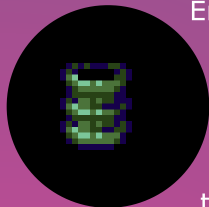
TRAJE NEGRO
¿Donde lo encuentro?



En el cuarto de los objetos, detrás del armario. Deberás primero elegir el baúl detrás del armario, enseguida la caja que está al centro de la pantalla para que Jennifer la empuje, y nuevamente el baúl, para que Jennifer trepe hacia el baúl, y así tome el traje.

¿Para qué sirve?
Se usa en combinación con el perfume en las catacumbas, para engañar al perro.

INSECTICIDA
¿Donde lo encuentro?



En el cuarto de los objetos, hay dos latas en el piso.

¿Para qué sirve?
Te sirve para rociar el refrigerador de carnes en la cocina para que puedas obtener la llave de oro (Gold Key). Adicionalmente, si Bobby te va persiguiendo puedes lanzarle una lata para ahuyentarlo, pero escapa del cuarto antes de que tú mueras asfixiad@.

TROZO DE JAMÓN
¿Donde lo encuentro?



Lo obtienes del refrigerador de la cocina.

¿Para qué sirve?
Estando dentro de la jaula-prisión, deberás dárselo al Sr. Barrows para evitar tu primera lección de canibalismo (ser la comida). También lo puedes compartir con él fuera de la jaula... mejor que el pentotal sódico.

ROCA
¿Donde la encuentro?



Sube al montículo de escombro en el cuarto que tiene un hoyo en la pared.

¿Para qué sirve?
Usa esta roca para abrir aún más ese boquete de la pared del mismo cuarto para poder pasar al patio interior.

ESTATUILLA DEMONIACA
¿Donde la encuentro?



La encuentras en el pasillo rosa, donde veas las estatuas y la pared pintada. Antes de eso debes haber revisado los libros de la biblioteca, solo así sabrás más de ella, y solo así Jennifer podrá encontrarla. Si encontraste el bastón en el salón del piano, entonces no podrás tomar la estatuilla.

¿Para qué sirve?
Te abre el paso a las catacumbas en el altar de los sacrificios. Debes usarla en el pebetero dorado (si acaso no se abre la entrada, prueba leyendo los libros de la biblioteca o del estudio de magia negra).

BASTÓN
¿Donde lo encuentro?



En el salón del piano, detrás de la cortina. Si acaso te salió Scissorman, entonces ya no podrás tomar el bastón, y deberás ir a buscar la estatuilla demoníaca.

¿Para qué sirve?
Te abre el paso a las catacumbas en el altar de los sacrificios. Úsalo en el jarrón.

HAY CUATRO LLAVES QUE NO APARECEN EN EL INVENTARIO, SE USAN EN AUTOMÁTICO:

LLAVE DEL ALA OESTE.- Puede estar en dos lados. Revisa la caja encima del mueble del cuarto de tele, si no la encuentras ahí, entonces vé todo a la izquierda del primer piso, y donde veas el nido haz lo siguiente: elige el nido, luego elige la caja, y por último vuelve a elegir el nido, para que Jennifer empuje la caja hasta la pared y pueda subir a revisar el nido, ahí encontrará esta llave.

LLAVE DE ORO.- La encuentras entre las reses muertas de la cocina, pero antes necesitarás rociarlas con el insecticida. Sirve para abrir el cuarto del teléfono (en ese cuarto está la llave de plata).

LLAVE DE PLATA.- Está en el cuarto del teléfono, revisa la copa que está sobre la mesa. Si bebiste la copa que te dio la Señora Mary, entonces, tan pronto escapes de la cárcel vuelve a este cuarto por la llave. Sirve para abrir la biblioteca de magia negra.

LLAVE CEREMONIAL.- Esta en el cuarto de la muñeca, revisa el buroe sobre el que descansa el muñeco-bufón. Sirve para abrir el altar satánico.

TIPS GENERALES

Esto es lo más importante de la guía, porque contiene respuestas a los errores comunes que nos impiden avanzar.

TIP 1: El hecho de saber qué hacer y donde hacerlo, no supone que Jennifer no lo olvidará, así que en cada juego será tan importante como juntar algunos items indispensables, el recabar las pistas.

TIP 2: Lo primero que debes saber es que SIEMPRE habrá un cuarto que no se abre (no gastes tiempo buscando llaves o alguna manera de abrirlo), imagino que esto pasa para mantener la simetría de los cuartos que se van alternando. Algunos dicen que se trata de un baño... ni idea de como suponen esto.

TIP 3: El juego cuenta con un sistema aleatorio de cuartos y apariciones de personajes, a veces te puede aparecer Scissorman en ciertos lugares y a veces no, otras veces puede correr sangre por el lavabo, y otras no, así que el árbol de posibilidades es grande.

TIP 4: Aunque digas "aquí debía aparecer XXX", no te asustes, sal y vuelve a entrar al lugar donde recordabas que aparecían ciertas personas, u objetos, hasta que obtengas el resultado deseado.

TIP 5: El encender y apagar las luces no sirve para nada, no gastes tiempo, solo decide cómo te gustaría que se vieran dichos cuartos y listo.

TIP 6: No todo está perdido si no tienes a donde huir de Scissorman: supongamos que estás es un corredor, y no tuviste tiempo de meterte a algún cuarto, entonces corre a enfrentarlo, quizás así trate de golpearte en lugar de picarte, con lo que tendrás oportunidad de un forcejeo, oprime pánico para ganarle el uno a uno.

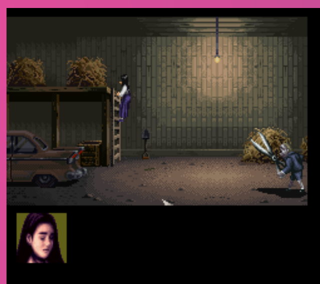


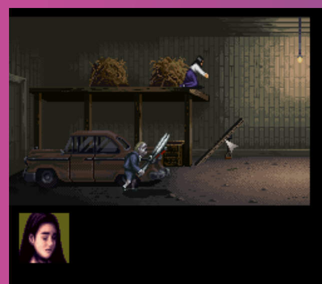
TIP 7: Debes tener presente que cuando Bobby te persigue no podrás abrir algunas puertas (y que las feromonas y el abstencionismo son una combinación peligrosa), no insistas y mejor corre a los lugares que sepas que son seguros.

TIP 8: Por último, aprenderemos a defendernos de Scissorman, que es lo más importante durante el transcurso del juego, a fin de no perder vidas.

Aprende a defenderte de Scissorman

GARAGE: Esta es un arma de dos filos. Sube al cobertizo, tan pronto subas da click a la escalera para que Jennifer la tire y Bobby no pueda subir... ahora solo espera a ver qué sorpresa te depara el destino, si acaso Bobby sigue con ganas de seguir jugando al gato y al ratón.





CUARTOS DE BAÑO: Si Bobby te sigue y llegas aquí, corre el pestillo de la puerta del medio, pero procura hacerlo antes de que Bobby asome las narices, o de lo contrario no te dará escapatoria. No muy recomendable, a menos que quieras jugar ruleta rusa.



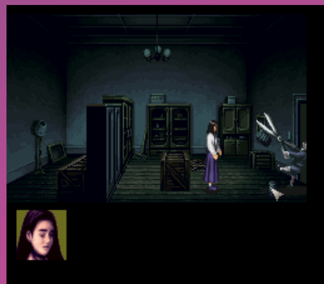


CUARTO DE OBJETOS: Aquí hay dos maneras de defenderte de Bobby.

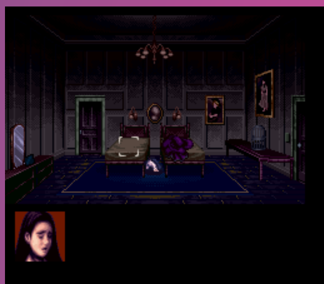
1.- Elige la caja que está del lado izquierdo, detrás del armario, y cuando Jennifer trate de subir por él oprime pánico varias veces hasta que logre subir.

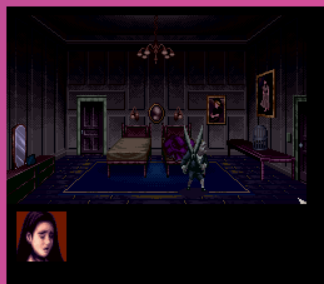
2.- Elige la lata de insecticida, y enseguida Jennifer la tomará y retrocederá hasta el armario, cuando Bobby entre al cuarto se la lanzará y lo enfurecerá, solo que cuando se acerque a ti comenzará a envenenarse, no teniendo más remedio que salir de ahí... por cierto, tú también debes salir antes de que mueras envenenad@.





RECAMARA: Primero, cerciórate de haber liberado al cotorro y haberlo envuelto con la cobija roja, ahora, cuando vengas huyendo de Bobby elige la cama del lado izquierdo, así Jennifer se esconderá debajo. Bobby no la encontrará (ahí te ves Bobby).



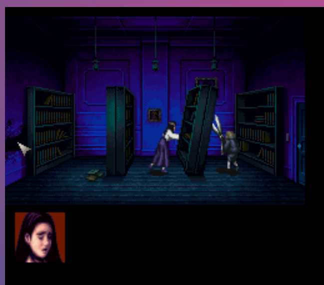


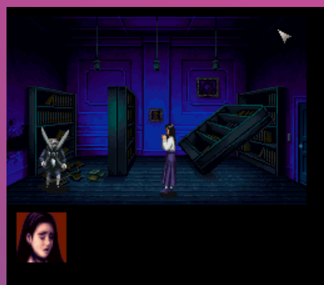
MATADERO: Si has liberado al cuervo de la jaula, entra aquí para refugiarte. Cuando Bobby entre, el cuervo y sus amigos te defenderán.



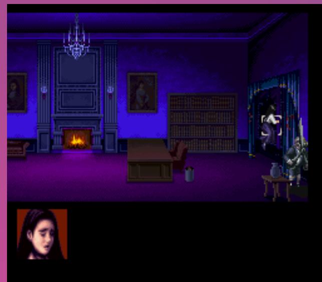


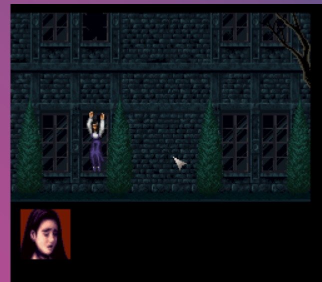
BIBLIOTECA: Entra a la biblioteca, da click en el segundo estante (de derecha a izquierda), cuando Bobby entre comenzará a buscarte, empezando por el pasillo de la derecha, momento en el que Jennifer le tirará el librero, con lo que te dará tiempo escapar. ¿Crees que funcionará dos veces?... eso quiero verlo.





CUARTO DE LA CHIMENEA: Este es otro donde hasta se te olvidará que eres acrofóbic@... primero debes haber visto a Ann caer por la ventana, así, cuando Bobby te persiga hasta este cuarto podrás seleccionar la ventana rota, Jennifer trepará y no le importará la altura... saltará hacia la piscina (¡Jerónimoooo!).

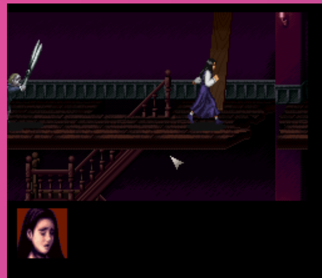


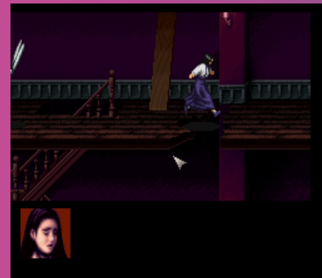


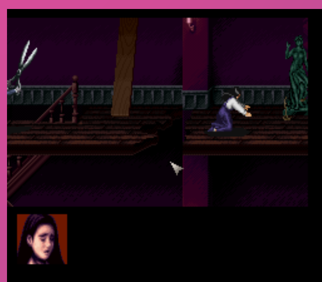
PASILLO DEL TABLÓN: Si pusiste el tablón para cruzar la parte donde el piso está roto, solo corre de izquierda a derecha, Bobby vendrá corriendo tras de ti, pero cuando hayas pasado Jennifer lo retirará para que Bobby caiga por el hueco (piii-ña).

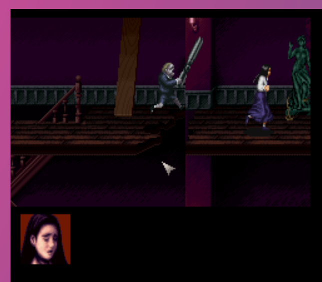
Si no pusiste el tablón, solo corre sobre el piso rajado (sin miedo), y Jennifer, por el pánico, dará un salto para esquivar la caída (es el único momento en que podrá dar un salto), Bobby tratará de hacer lo mismo, pero como calza 3 números menos que tú, no podrá saltar bien, romperá aún más el piso, y se caerá.

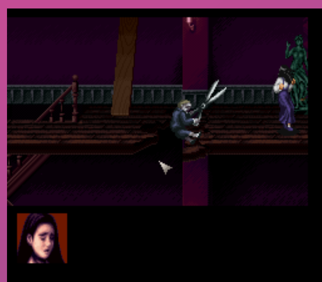
Observa la secuencia, y descubre que hasta un pequeño pétalo de rosa puede salvarse de unas tijeras asesinas.

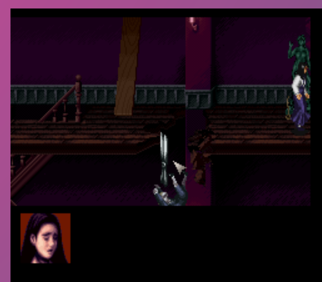












Para regresar usa la cuerda en la estatua y desciende a la planta baja. Si no tienes cuerda en tu inventario solo vé todo a la derecha hasta la bodega, ahí hay una tirada.

Cosas que te pueden matar (aparte de las tijeras malvadas)

EL COTORRO: Si lo liberas de la jaula, y no haces nada para evitar sus picotazos, llegará un momento en que te matará.

EL ESPEJO: Tanta vanidad puede matar, si aún así, te atreves a mirarte varias veces en el espejo, unas manos saldrán y te estrangularán. Pánico niña, ¡¡Pá-ni-co!!.





UN ESCOPETAZO: Si tratas de salir de la casita de la jaula (luego de que escapaste con ayuda de Lotte), o te escondes en la caja que está a un lado de la jaula, la Sra. Mary no se tentará el corazón para darte un escopetazo a quemarropa. **DEAD END**.

SEÑOR BARROWS: Si pensaste que el *ugg, oghh* eran quejidos, no señor, se trata de las tripas hambrientas del Sr. Barrows... dale el jamón antes de que tú seas parte del menú.



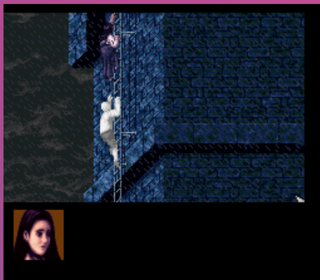
EL PISO QUE SE COLAPSA: Si estás en Pánico y corres de izquierda a derecha sobre el corredor que conecta el ala este con el ala oeste del primer piso, entonces este se colapsará, y quedarás colgad@. El pánico te metió en esta situación, seguro el pánico te saca.

DAN: El hermano gemelo también es de temer, tan así, que si te alcanza deben censurar lo que él hace contigo.

CUCHILLO DE LA SEÑORA MARY: Si encontraste el cuarto secreto, y luego vas al cuarto del teléfono, entonces la Sra. Mary tratará de apuñalarte por haber descubierto su plan. ¡Sal del cuarto antes de que lo haga!.

PERRO: Si no engañas al perro, no solo te dará una mordida, sino que acabará contigo.

CAIDA DE CLOCK TOWER: Si te bajaste en el segundo piso del ascensor, y le ganaste el forcejeo a la Sra. Mary, entonces sube rápidamente por la escalera hacia la torre del reloj. Pánico es la solución, o de lo contrario podrías caer al vacío cuando "alguien" te sujete del tobillo.



OTRAS VERSIONES Y SECUELAS (Y NO PRECISAMENTE PSICOLÓGICAS)

PLAY STATION
CLOCK TOWER: THE FIRST FEAR (1997)
Hubiese sido mejor hacer un remake de Clock Tower. La versión de PS (lanzada 2 años después de la de Super Famicom), es similar a la original, quizás retoques en el audio, y en el inventario. Desventaja: Aquí no puedes adecuar la velocidad, cuando hablamos de emuladores como Conectix. Por lo demás, notarás ínfimas mejoras en los gráficos.

WONDER SWAN
CLOCK TOWER (1999)



Nada mal para tratarse de una conversión monocromática. No hay cuadro de caritas con diálogos, estos pasan en plena pantalla. Curioso que optaran por esta plataforma para su conversión. Mismo producto, distinta presentación.

PLAY STATION
CLOCK TOWER 2: THE STRUGLE WITHIN (1998)



Gráficos poligonales de primera generación (eso creo), así como mayor detalle en Scissorman, más tramas entrelazadas, varios finales, varios personajes para seleccionar. Buena, aunque poco tiene que ver con la original. El nivel de miedo baja, aún y cuando estés rodead@ de incrédulos y puertas cerradas por todos lados. Extraño al simpático Bobby, que ha sido sustituido por el Jorobado de Notre-Dame. ¡CUIDADO!, la introducción te arruina el final de la primera parte.

PLAY STATION 2
CLOCK TOWER 3 (2003)



Un paso pa´ adelante, y dos pasos para atrás. Estrena plataforma (PS2), pero sigue adoleciendo de momentos cumbre como los que tiene la versión de Super Famicom, y lo peor: la estafeta pasa a Capcom, y le quitan el puntero para hacerlo un FP muy al estilo Resident Evil... cuenta con cortes de escena muy buenos, pero el hecho de que los asesinatos de Clock Tower sean de dominio público, y que no persista esa atmósfera de "enjaulamiento" pues envalentona el ánimo, y no lo hace tan "Survival", quedando del Clock Tower original solo el nombre... ¿una espada?, ¿un rat catcher?... por favor Bobby, no era para tanto, solo falta que me salgas con tu ejercito de zombies traga sesos. Te recomiendo una película: "Solo contra el mundo".



MAPA GUÍA



La Mansión "Clock Tower" (así llamada por los lugareños por contar con una resaltable torre de reloj), se compone de un conjunto de cuatro frentes: norte, sur, este y oeste. En su centro cuenta con un patio al descubierto con piscina; su parte suroeste es coronada con una Torre de Reloj (también hay algunas catacumbas y cavernas en sus entrañas, pero eso se supone que no lo sabemos, aún y cuando haya pasillos atestados de escombro y herrumbre).

Para identificar de mejor manera las habitaciones de Clock Tower, he notado que se puede hacer de la siguiente manera:

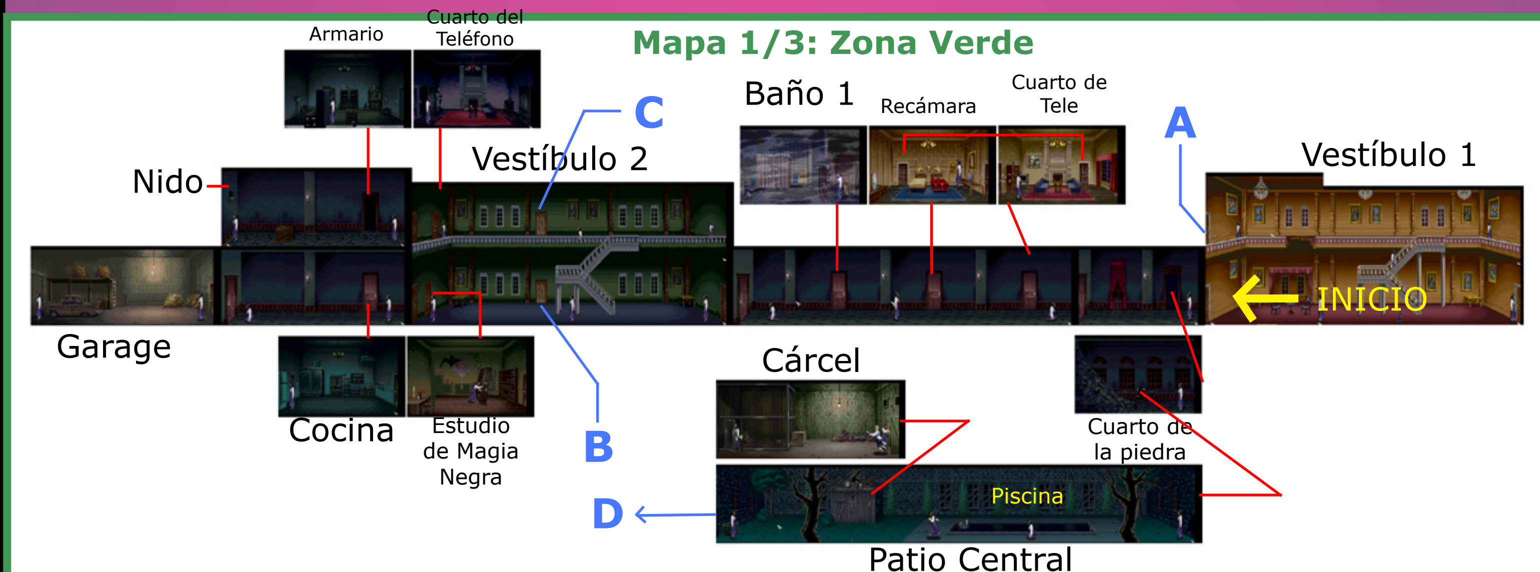
ZONA VERDE.- son todas las habitaciones que están en los frentes de la casa (las que dan al exterior), y por lo general en sus pasillos dominan colores verdes, son las del inicio del juego.

ZONA ROSA.- Son todas las habitaciones y pasillos que dan al centro de la casa, en sus pasillos dominan los colores rosa y púrpura. A esta parte de la casa llegas luego de obtener la llave del ala oeste (***West Wing Key***).

PATIO INTERNO.- Solo hay una casita en él, y dentro de la casita la jaula-prisión (increíble que la trabajadora social no se haya percatado de este detalle o de los montonzotes de escombro de los pasillos).

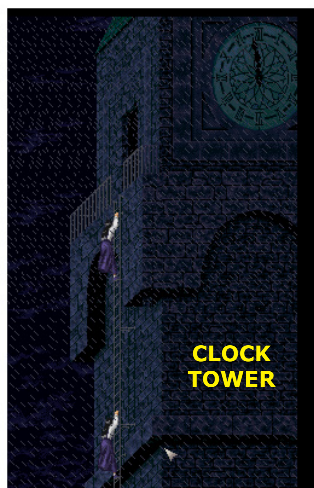
CAVERNAS.- Tres cortos corredores componen las cavernas.

TORRE DEL RELOJ.- Casi todo es en automático, aquí yace el mecanismo del reloj... y la solución al misterio.





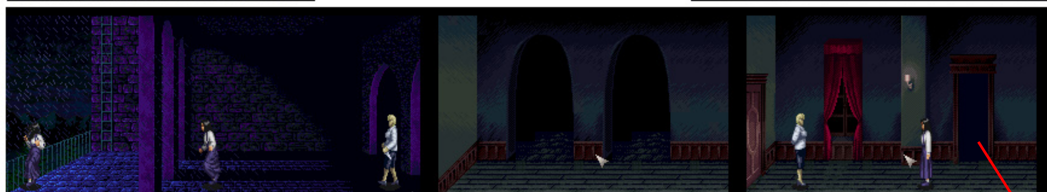
Mapa 3/3: Cavernas y Clock Tower

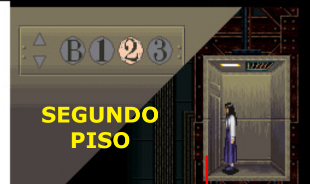












A





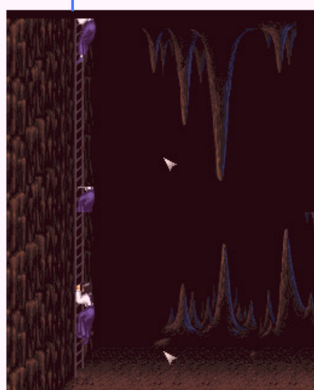








E





------SPOILER---SPOILER---SPOILER---SPOILER---SPOILER---SPOILER---SPOILER---SPOILER------

ZONA VERDE



Paso 1.- No toques nada que sea mayor que una caja de zapatos. Identifica en primer lugar el cuarto de la tele, y el cuarto del cotorro. En el cuarto de la tele busca en esa caja arriba del mueble a ver si está la llave del ala oeste. En el cuarto del cotorro delatador, libéralo de la jaula, y da click sobre la cobija roja para que lo envuelvas (y quizás Bobby lo prepare a la *Cordon Bleu)*, ahora ya tienes un lugar seguro donde esconderte si Scissorman viene detrás de ti.

Paso 2.- Como el encuentro con Bobby es inevitable, sigue tu camino todo a la izquierda hasta que te las veas con el monstruito (romperá el vitral del techo en el vestíbulo 2), regresa por donde venías y ya sabes, entra en la recámara, y escóndete debajo de la cama izquierda.

Paso 3.- Ya que Bobby se haya perdido, sigue el camino que llevabas: todo a la izquierda sin entrar a ningún cuarto, para ir conociendo la casa (no te espantes, no es tan grande), llegarás al garage, reconoce el área y recuerda que si Bobby te persigue puedes subir al cobertizo y tirar la escalera, llevamos dos lugares a donde huir en caso de requerirse. Toma la llave del auto, está escondida en la caja abajo del cobertizo. Por el momento no enciendas el coche, regresa por donde viniste, y ahora sí, vamos a revisar los cuartos de esta planta baja.

Paso 4.- Regresa al vestíbulo 2 y sube por la escalera al primer piso, y de ahí ve a la izquierda hasta cruzar la puerta, enseguida entra en la primera puerta. Este es el armario, aquí toma el insecticida, el traje negro (con ayuda de la caja), y nada más. Aquí tienes un tercer escondite de Bobby usando el insecticida o trepando por el armario.

Paso 5.- La cocina: abre el refrigerador para guardar un trozo de jamón, y rocía con el insecticida el almacén de carnes para obtener la llave de oro, es todo.

Paso 6.- Si en el cuarto de la tele no obtuviste la West Wing Key, entonces ve a revisar el nido (click en el nido, click en la caja, y click otra vez en el nido).

Paso 8.- Usa la llave en la puerta que conecta la zona verde con la zona rosa, marcada en el mapa con la letra “C”.

ZONA ROSA

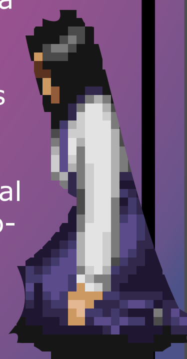
Paso 9.- Seguro también estás nervios@ como gato en cuarto de mecedoras, pero sigamos adelante. el punto “C” conecta con el corredor del colapso, no te preocupes, como Bobby no te sigue no pasará nada, así llegarás a la zona rosa. Ahora vé todo a la derecha sin entrar en ningún cuarto, hasta llegar al pasillo del tablón: click en el hoyo, click en el tablón para que Jennifer lo ponga para pasar. Sigue hacia la derecha y entra en el último cuarto: la bodega.

Paso 10: Al entrar a la bodega te puede aparecer Bobby: regresa por donde venías (izquierda), cruza la puerta que está enseguida del tablón, y tan pronto cruzarla, vuelve otra vez al tablón (derecha). Si no te salió Bobby entonces empuja el diablito que tiene dos cajas, para revelar una pared falsa, da click en la barra que descansa en la pared para que Jennifer la tome y rompa la pared.

Paso 11: Entra al cuarto secreto. Lo más probable es que encuentres un esqueleto y algunas notas, lee todo (incluso la pared izquierda), para saber más de la historia. Si no te aparece nada, solo sal.

Paso 12: Regresa al cuarto de los muñecos, pero antes de entrar deja que Jennifer descanse y cargue energía. Entra, la puerta se cerrará, revisa el cajón del buroe sobre el que descansa el títere para obtener la llave del altar. La muñeca te atacará, y aquí viene un pequeño truco: acércate a ella a dos pasitos, y cuando deje de moverse oprime L si la muñeca ve a la derecha, y R si está viendo a la izquierda, la engañarás y se romperá sola.

Paso 13: Sal del cuarto de los muñecos (no es necesario revisar el estudio de la chimenea), ahora vé a las escaleras donde esta el tablón y baja a la planta baja, ve a la derecha hasta el cuarto de música. No toques el piano, solo revisa la cortina que esta en la esquina superior izquierda. Pueden pasar dos cosas: que encuentres el bastón (esto es lo ideal), o que te aparezca Bobby. Si te aparece Bobby corre a la biblioteca y da click en el segundo estante de derecha a izquierda. Cuando dejes caer todo el conocimiento de este estante, da click al tercer estante (de izquierda a derecha), para leer el libro que está cerca del otro libro caído. Ahí aprenderás sobre la estatuilla demoniaca, item que necesitarás por no haber obtenido el bastón.



Paso 14: Sube al pasillo del tablón, y busca al pie de la segunda estatua la estatuilla demoniaca. Se supone que al leer el libro citado en el paso 13 podrás recogerla.

Paso 15 (opcional): Si en el paso 13 no te

salió Bobby, y obtuviste el bastón, entonces regresa a la ZONA VERDE, y abre con la llave de oro que obtuviste en las carnes de la cocina, el cuarto del teléfono: si te aparece la Sra. Mary sal rápidamente, si no te sale revisa la copa sobre la mesita para obtener la llave de plata. Ahora baja al estudio de magia negra, y revisa el segundo estante (de derecha a izquierda), así como los libros sobre la mesita, revisa nuevamente el estante hasta que Jennifer tire el estante y deje al descubierto el dibujo de la pared, revísalo para que aprendas a usar el bastón. IMPORTANTE: Recuerda que algunos cuartos se rolan, así que si no pudiste abrir el cuarto del teléfono con la llave de oro, quiere decir que en tu juego el cuarto del teléfono es el estudio de magia negra, y viceversa.

Paso 16: Si te sientes heroico, ve al matadero, hurga en la carne para obtener la llave de las jaulas, y úsala en la jaula de los cuervos para dejar escapar a este amiguito.

Paso 17: Como ya tienes la llave ceremonial (obtenida en el cuarto de los muñecos) abre el altar: si tienes el bastón da click en el jarrón, para usarlo tal y como lo viste en el estudio de magia negra (si Jennifer no lo deposita quiere decir que algo te falto por leer o revisar en dicho estudio de magia negra, regresa y vuelve a intentar). Si tienes la estatuilla demoniaca, entonces úsala en el pebetero dorado. Una puerta en el suelo se abrirá. Descendamos.

1° CORREDOR CAVERNAS (PERRO)
Paso 18: Usa la colonia y el traje negro en tí misma para que el perro te deje pasar. Si eres morboso corre al altar de velas a ver morir a Lotte, si no, entra a la puerta que conecta al segundo corredor de las cavernas.

2° CORREDOR CAVERNAS (DAN).
Paso 19: Avanza todo a la derecha (no hagas caso de los botes de queroseno), y abre la cortina, aquí encontrarás a Dan. Dan te seguirá, resbalarás y caerás, te levantarás, y ni modo, hay que pisar el moco verde, subirás la pendiente, te resbalarás, intentarás subir nuevamente… OPRIME PÁNICO!!!... treparás con éxito, y sin querer queriendo tirarás el queroseno al moco de Dan, este se quemará en su propio aceite. Ve a la puerta que conecta a la tercera parte de las Cavernas.

3° CORREDOR CAVERNAS (ELEVADOR).
Paso 20: Sube al ascensor.

TORRE DEL RELOJ
Aquí tendrás el último *Rendez-vous* con la Sra. Mary, y Bobby.

PRIMER PISO: No se puede bajar.

SEGUNDO PISO: Sra. Mary. Oprime Pánico cuando trate de acuchillarte, escapa a la Torre del Reloj. Cuando te sujete del tobillo vuelve a oprimir pánico.

TERCER PISO: Si no tuviste suerte, verás un final fatídico. Si sales con vida del ascensor correrás a la Torre del Reloj, justo a tiempo para hacerlo sonar y que Bobby se tape los oídos para caer al vacío. Sigue la Sra. Mary: haga lo que haga, quítatela con pánico.

ELENCO

Sra. Mary
Ella es la fachada de toda una heredad malévola. Es natural pensar que con criaturas como Bobby y Dan, y con un Sr. Barrows que se la pasa jugando al leproso, terminara adorando deidades Paganas. Ella es la anfitriona de Clock Tower, quien lleva a las 4 menores del orfanato Granite a su último destino.

Bobby (aka Scissorman)
Bobby es el psicópata de la casa, con apenas 9 años, tiene todos los atributos que Homero Simpson ve en Bart (pequeño diablillo). Pensándolo bien, vivir nueve años en una casona, con un hobbie como colgarse de una jaula, cercenar ratas y cuervos, y hacer origamis la mayor parte del tiempo, pues lo psicópata hubiese sido terminar como fraile, como sea, el será el asediador principal. Frío y calculador, conoce los rincones más inesperados de Clock Tower, y te dará uno que otro susto cuando ya empezabas a llamarlo "idiota".

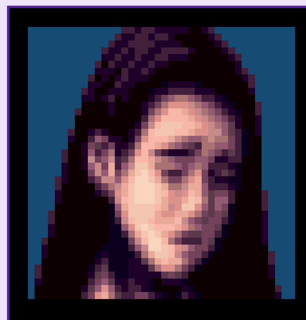
Dan
El hermano gemelo de Bobby (como dos gotas de agua). El vive en las cavernas y tiene como mascota un perro. Si le pides permiso, quizás te haga un campito en su king size.

Sr. Barrows
Un señor de extraña piel morada, en la jaula más baja, de la última casa, agorafóbico, y con una rara afición: comer gente, y ver las estrellas.

GAME GENIE

Extraídos de la guía de Lord Zero en Gamefaqs, aquí tenemos dos curiosos códigos:

7fca4709: "La cara que se derrite".
7e132306: Una daga. "¡Uso DESCONOCIDO!"





FINALES
MÁS SPOILERS A LA VISTA

Viene lo que, seguramente te animó a leer esta guía: cómo obtener los 9 finales.

Primero pondré el Final Especial (S), por ser la base para el resto, luego sigo por el peor, etcétera (para que no leas de abajo para arriba).

Aunque me ha costado trabajo normar la forma de obtener cada uno de ellos, el **"S"** fue el único que comparé con Gamefaqs, ya que algunos eventos impedían, eventualmente, obtener dicho final.

Los he dividido en dos partes: COMO OBTENERLOS y el SPOILER, con la intención de que por lo menos no leas el spoiler, pero sepas como sacar el final en turno.

El tiempo estimado para obtenerlos es de aproximadamente 15 a 20 minutos, excepto los finales G y H, que en cuestión de 5 minutos los puedes obtener.

Así que, comencemos a organizar los gritos finales, y démosle descanso de una vez por todas a tanto espanto.



Final S

Toma el perfume de la recámara (si lo deseas saca al cotorro de la jaula y envuélvelo para tener un escondite bajo la cama). En el cuarto de la tele busca la llave en la caja arriba del mueble (si no la encuentras tendrás que sacarla del nido). Ve al baño 1 y ve morir a Laura, o en su defecto sigue hasta el vestíbulo 2 y ve morir a Ann (la que quede con vida saldrá al final). Escapa de Bobby abajo de la cama. Ve al armario para tomar la túnica negra y el insecticida (lo demás es superfluo). Ahora abre la puerta que comunica con el *corredor del colapso* para salir a la zona rosa, ve al cuarto de los muñecos y obtén la llave ceremonial. Ve al matadero y libera al pájaro. **VE A LA BIBLIOTECA Y LEE EL LIBRO DEL SEGUNDO ESTANTE DE IZQUIERDA A DERECHA, LUEGO VE AL PASILLO DEL TABLÓN, Y AL PIE DE LA SEGUNDA ESTATUA OBTÉN LA ESTATUILLA DEMONIACA**. En su defecto obtén el cetro, pero recuerda que si no obtuviste la estatuilla será necesario abrir el cuarto del teléfono con la llave de oro, y luego tomar la llave de plata de la copa sobre la mesa para abrir el estudio de magia negra para ver los libros y el dibujo de la pared, y este final podría quedar cuartado porque: podrías encontrarte a la Sra. Mary en el cuarto del teléfono --> Caes a la cárcel ---> Lotte te libera y muere!!... y no tendrías éxito para ver este final. Tampoco funciona si ves morir a Ann en el estudio, porque irremediablemente tendrías que ver morir a Laura, y también a Lotte, y rayos!!! TODAS SE NOS MUEREN!!.

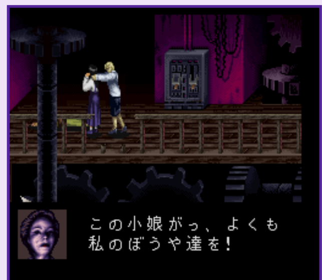


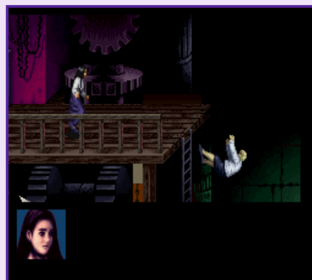
Sigamos, una vez que obtuviste la estatuilla o el cetro de modo exitoso (sin caer a la cárcel), ve a la bodega, rompe la pared y entra al cuarto secreto, lee todo lo que hay (esta es otra variable que podría arruinarte este final, ya que a veces no aparece nada, sin embargo, es altamente probable que siguiendo esta ruta si encuentres objetos aquí).

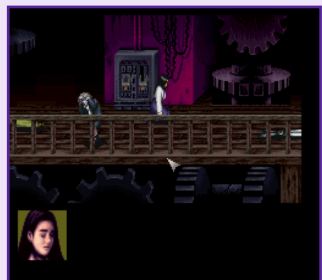
Entra al altar, y usa la estatuilla o el bastón (cetro) para abrir paso a las cavernas, engaña al perro y sigue derecho hasta el altar de velas para ver morir a Lotte. Ve a decirle "Hola" a Dan, y escapa, ve al ascensor y elige el tercer piso.

Buff, el mejor final :S. Tiempo estimado para obtenerlo: 15 a 20 minutos.

Spoiler Final S(pecial): Cuando eliges el tercer piso, Bobby se da cuenta tardíamente que sigues con vida, te persigue, y tienes que subir al interior de la torre del reloj. Cuando Jennifer llega arriba (Bobby pisándole los talones) activa el mecanismo del Reloj, Bobby enloquece por el ruido, y no midiendo sus pasos cae al vacío por uno de los pasamanos. Laura (o Ann) yace en el suelo tirada, y cuando te acercas se oye una voz... no te asustes!, la Sra. Mary saldrá de su escondite y comenzará a ahorcarte, OPRIME PÁNICO para darle lucha, sin embargo, ella es más fuerte, por fortuna Alfred Hitchcock mandará a sus pájaros para picotearla, ella retrocederá hasta el filo de la torre, para encontrar su fin en una caída, con un grito que te helará la sangre. Jennifer despierta a Laura (o Ann), y juntas salen al mirador de Clock Tower. FIN.









HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

Nacida en Japón, ***Human Entertainment Inc***, dejó su huella en el mundo de los videojuegos con el ahora explicado ***Clock Tower***, pero más allá de eso, tuvo notables logros; por citar dos: desarrolló el juego ***Super Soccer*** (ese mismo del password de flechas), el cual Nintendo llevara al resto del mundo como uno de los pioneros para dar a conocer su ***Super Nintendo***; pero ya desde el sistema NES nos daría a ***Kabuki Quantum Fighter***, del que he oído tiene cimientos en el juego de ***Batman*** de Sunsoft para NES... viéndolo de tajo: ¡Human se codeaba con los grandes!. La lucha libre fue otro florecer de la compañía, y no digamos las carreras, demostrando que sus ideas no solo se concretaban en la genialidad de un ***Survival***, y así, mucha de esa energía absorbida, la liberaban en una dirección positiva.

Lee la nota al calce de la siguiente página sobre la escuela que fundó, y otros éxitos sublimes de la misma ***Human***, cuyo acaecer se daría en 1999.

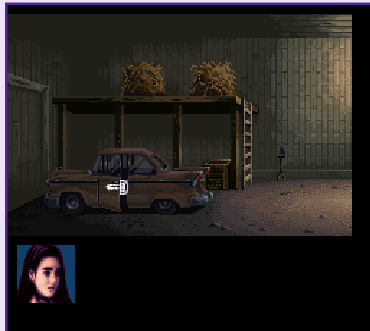
¡LARGA VIDA A LOS GRANDES!

Final H

Aunque es el último final, a mí me sigue gustando tanto como el primero. Este final lo puedes obtener en un tiempo record (quizás 3 minutos). Ve todo a la izquierda de donde comienzas, verás a Bobby caer del techo junto con Ann en el vestíbulo 2, enfrenta a Bobby (oprime pánico muchas veces para recetarle un derechazo), ahora sigue corriendo todo a la izquierda hasta que llegues al garage, revisa la caja junto al auto para obtener la llave, usa la llave en el auto tres veces (sí, Jennifer tiene moral, de ahí que titubeé si debe o no dejar al resto de sus amigas), ahora Jennifer saldrá como alma que lleva el diablo.

Spoiler Final H: Mientras los créditos corren verás una imagen del coche escapando entre los ramales con las luces encendidas. Los créditos terminan de pasar.

Cuando Jennifer cree que pudo escapar, por el retrovisor vé surgir unas tijeras del asiento trasero, la escena se censura y un grito (que te helará la sangre), sustituye el "rooom" del motor.



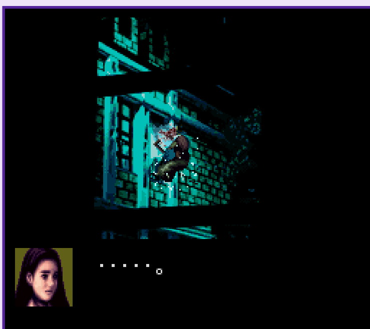




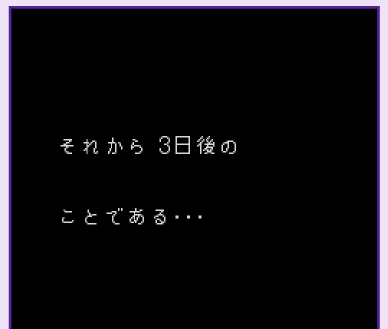
Final G

Final G
Ve todo a la izquierda hasta el baño 1 -el neblinoso-, abre la cortina y encuentra a Laura muerta, enseguida huye de Bobby (remitirse a la sección "como hacer frente a Bobby"), ve al pasillo donde ves morir a Ann, y listo, solo tienes que ir al Garage y huir en el coche. También *puede* funcionar si luego de ver morir a Ann (y escapar de Bobby) vas a la cocina y bebes la lata, con eso irás a la jaula, y verás morir a Lotte. Repite la huída en el coche.

Spoiler Final G: Como Jennifer ha visto morir a dos de sus amigas, no se hará tantos cuestionamientos sobre si debe quedarse o no. Es similar al final H, solo que al terminar de pasar los créditos no aparece Scissorman... solo aparece un texto que nos dice... "Y así, Jennifer regresó al orfanato. Tres días más tarde fue hallada... muerta". Según Wikipedia, hay dos teorías: una es que Jennifer se suicidó, la otra es que Scissorman la siguió y acabo con ella (y dicen que yo soy el mal pensado, quizás solo se resbaló en el baño con la barra de jabón).

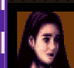






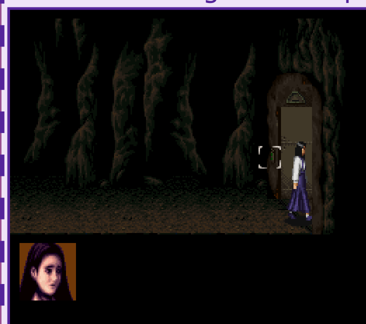
Final F

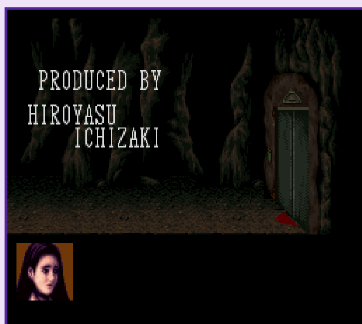




No veas morir a Lotte. Ejemplo: ve morir a Laura en la ducha, y luego a Ann en el pasillo (su tercera muerte), luego dirígete al estudio de la chimenea y obtén la lámpara, ve a la biblioteca para sacar la llave de cobre, así si caes en la prisión podrás escapar sin ayuda de Lotte (y no morirá, no olvides el jamón). Al llegar a las Cavernas entra en la puerta que está enseguida del perro... no avances o la verás muerta en el altar de velas.

Spoiler Final F: Un final que deja mucho a la imaginación. Luego de rostizar a Dan ve al ascensor, entra, y cuando la puerta se cierre oirás un grito, y un escurridero de sangre saldrá por el intersticio del elevador.







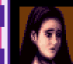
Final E

Lo principal es no revisar el cuarto secreto, ni caer en la prisión con la copa que te da la Sra. Mary en el cuarto del teléfono, porque Lotte te pondría al tanto de su complot y arruinaría este final.

Bien, lo que debes hacer es abrirte paso hasta las Cavernas, si lo piensas, solo necesitarías el perfume, la túnica negra, la estatuilla demoniaca o el bastón, y claro, las llaves para llegar a la zona rosa. Luego de que engañes al perro entra a la puerta que continúa el recorrido por las Cavernas, haz lo propio con Dan, y finalmente dirígete al ascensor. Elige el piso tres.

Spoiler Final E: Bobby advertirá tu presencia, y al llegar al tercer piso cortará la energía, para tranquilamente hacerte compañía. La escena se censura, oyes tus gritos, y la risa de Bobby hace eco en todo lo negro de tu televisor.

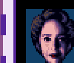
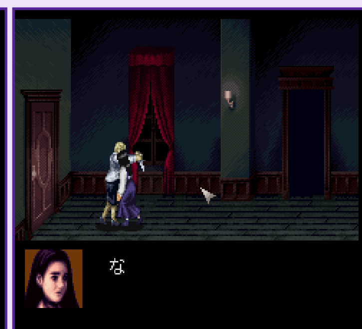





Final D

Haz lo mismo que en el final E, pero al entrar al ascensor, en lugar de elegir el tercer piso, elige el segundo piso, solo resta ir al encuentro de tu protectora.





PRODUCED BY
HIROYASU
ICHIZAKI

PROGRAMMERS
NAOKI SONODA
AKABO

Spoiler Final D: Ahora, no conociendo la verdad del asunto, creerás que por fin estás a salvo, solo para conocer tu fin en manos de tu "protectora".

Final trágico.

INGENIERIA HUMANA



http://www.human.co.jp/



En los noventas, ***Human Entertainment Inc.*** fundó una escuela llamada **"Human Creative School"**, donde en dos años se educaba a futuros programadores de videojuegos. Un compromiso social difícil de satisfacer, pero loable en toda su extremosa dimensión.

Varios de los juegos hechos por estudiantes de esta institución (como ***SOS***, o el fabuloso ***Firemen***, para el que ya se prepara una portada) fueron lanzados al mercado con buena aceptación.

Fuente: Moby Games

ALGUNOS ERRORES DEL JUEGO (Ver 1.0)

Glitch Sra. Mary: Ve al cuarto secreto, y enseguida vé al cuarto del teléfono, entra y sal hasta que aparezca la Sra. Mary, ella dirá algunas cosas y sacará el cuchillo, rápidamente elige la armadura (antes de que ella llegue a tí). Solo resta que tú bajes y con solo tocarla morirás, pero ella cambiará a colores extraños. También funciona si en lugar de elegir la armadura eliges el interruptor de luz.

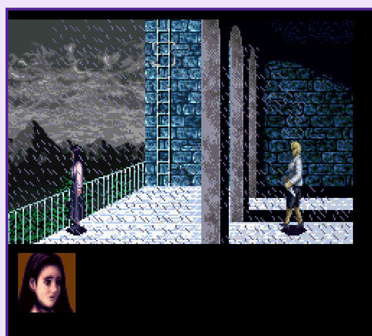
Jennifer invisible: El cómo hacerlo puedes verlo en la sección *"L@s Lok@s de la NES"*:

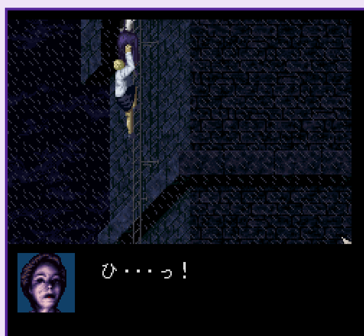
Enfrenta a Bobby, tíralo, y parado sobre él oprime L y R en secuencia. Si lo haces bien, Bobby (al levantarse) sujetará el aire, y tu forcejearás con un Bobby invisible. Si Bobby vence al fantasma Jennifer morirá.

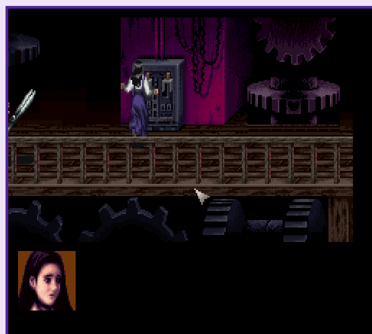
Atraviesa puertas: Funciona en los cuartos que tienen algún objeto pegado a la puerta (por ejemplo el estudio de magia negra). Vé a la izquierda de la pantalla y oprime R para correr (mientras corres selecciona el objeto que esté en la entrada, un libro en este caso), antes de que Jennifer tome la perilla de la puerta, da click al objeto. Si lo haces bien, Jennifer seguirá corriendo sin estamparse en la puerta. El juego se traba. RESET.

Final C

Haz lo mismo que en el final S, solo que ahora debes ver morir a Laura y Ann. A la hora de tomar el ascensor elige el segundo piso.









Spoiler Final C: Sal del elevador, y cuando encuentres a la Sra. Barrows, ella tratará de ahorcarte mientras llama a Bobby diciéndole que eres la asesina de Dan. Usa el botón PANICO para botarla y huye hacia la izquierda. Elige la puerta que quieras, corre hacia el mirador, y sube la escalera. La Sra. Barrows te tomará del tobillo, aprieta PÁNICO para liberarte y hacerla caer (increíble: isí eres asesina!).

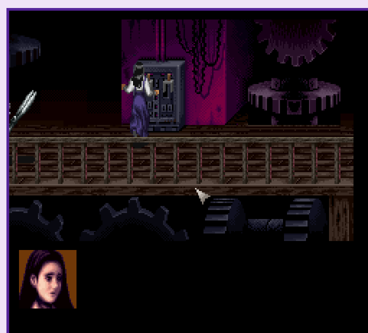
Cuando llegues a lo alto de la Torre Bobby vendrá a tu encuentro, pero vas a activar el mecanismo, con lo que Bobby perderá el equilibrio y caerá por la borda. Los créditos corren mientras Jennifer permanece en el balcón de Clock Tower, viendo la noche pasar.

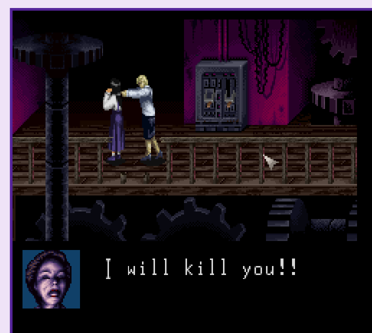
Final B

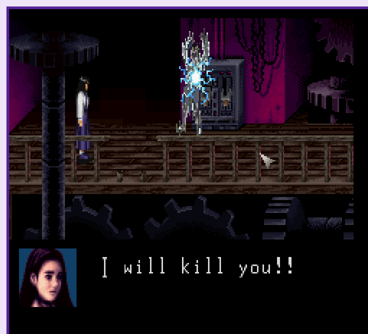
Mismo que el final C, solo que al subir al elevador debes elegir el tercer piso.

Puedes ver morir a Laura en la bañera, y a Ann en el pasillo, incluso a Lotte en las Cavernas, y obtendrás este final.

Spoiler Final B: De nueva cuenta Bobby se dará cuenta tardíamente que bajas en el tercer piso, te seguirá hasta la Torre del Reloj, donde activarás el mecanismo, cuyo ruido lo aturdirá y caerá por la borda. Acto seguido oirás una voz, la Sra. Mary aparecerá de improviso y te ahorcará... oprime PÁNICO para liberarte de su agarre, ella trastabillará hacia atrás para (accidentalmente) tocar las manivelas del mecanismo, electrocutándose macabramente.









Los créditos corren y Jennifer mira llegar el amanecer desde el balcón de Clock Tower. Pura tragedia a la vista.

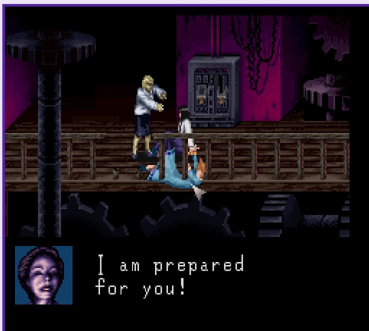
Final A

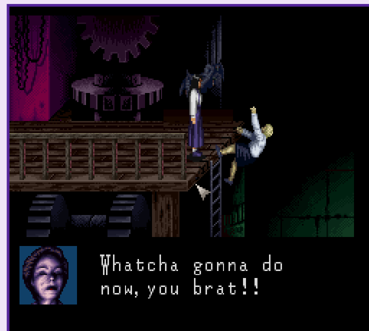
Aunque básicamente debes hacer lo mismo que en el final S, pero cambiando tu visita al cuarto secreto por un breve y lacónico hospedaje en la cárcel, aquí van algunos lineamientos.

- Ve morir a Ann en la piscina, o a Laura en la Bañera (la que quede con vida saldrá al final), solo a una.
- Libera al cuervo de la jaula en el matadero.
- Haz lo necesario para obtener la estatuilla demoniaca o el bastón (sea leer libros u obtener las llaves).
- No mirar el cuarto secreto, para que ocurra el siguiente punto.
- Entra al cuarto de teléfono varias veces, hasta que aparezca la Sra. Mary y te dé la copa con la que te dormirás, caerás a la cárcel. ¡RECUERDA TOMAR EL JAMÓN DE LA COCINA ANTES DE ESO!.
- Lotte te rescatará cuando el caníbal ya no sea un peligro. Al final, elige el tercer piso en el ascensor.









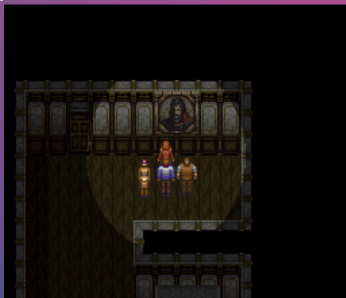
Spoiler Final A: ¡Tres muertes en menos de un minuto!... el mejor final para muchos de nosotros. Bobby correrá tras de tí al bajar del ascensor en el tercer piso. Jennifer sube la escalera al engranaje del reloj, y lo activará, con lo que Bobby perderá la noción y caerá al vacío. Enseguida tendrás un romántico, grato y efímero encuentro con Ann (o Laura, dependiendo a quien dejaste con vida al inicio), la Sra. Mary busca venganza desesperadamente, y en menos de lo que canta un gallo toma a Laura (o Ann), y la lanza en caída libre tras de Bobby. Enseguida saca el cuchillo, y te amedrenta hasta el filo de Clock Tower, allí Jennifer forcejeará con ella (no es necesario oprimir pánico), y a punto de perder la pelea llegarán tus amigos los cuervos (otra vez, cortesía de Alfred Hitchcock), para picar a la mojigata y lanzarla a su bien merecido final.

Jennifer camina al balcón, el reloj marca las 12:19... 19 minutos duró este eterno infierno.

Bien, llegamos al final del evento, espero que les haya gustado el recorrido por este estupendo juego. Solo aclarar que hay algunos lugares de los que no hablé en este bonus, como el **Anfiteatro**, simplemente porque no hay nada elemental (salvo una momia de ocasión en el locker, y algo que palpita en un frasco).

Si crees que he omitido algo importante por favor házmelo saber: tygrusonline@yahoo.com asimismo, si me he equivocado en algo también agradeceré me lo hagas saber, para corregirlo.

Si te ha gustado ***Clock Tower***, quizás te convenga probar ***Demon No Ma*** (Demon of Laplace, Laplace´s Demon, Devil of Laplace...), que viene siendo una especie de Sweet Home de NES, pero más orientado al RPG (para TG-16). También te conviene probar el antes citado (y estupendo) ***The Firemen***, donde eres un bonachón bombero que apaga incendios, en un estilo *piensa y actúa* (de mis favoritos de SNES).





Adicionalmente, ***SOS*** (también para SNES) te vendrá como anillo al dedo: trata sobre el escape de un barco a punto de naufragar (Titanic a sotavento).





Probar ***Clock Tower*** es más que una opción, sin duda alguna tendrás un buen rato de recreación al lado del terror en una de sus formas más puras.

No apto para cardíacos, sí para jugadores exigentes de las emociones que se consiguen con ingenio y sentido común.

TYGRUS

L@s Lok@s de la NES



A

CASTLEVANIA 2 (PREGUNTA DOBLE)

¿Cómo llegó Simon a esta parte del juego?



Pista: Se requiere el cristal rojo.

¿Cómo haces aparecer dos bases antes de llegar a Castlevania?



Pista: Intenta avanzando y retrocediendo la pantalla, quizás de ese modo des con la respuesta correcta.



B

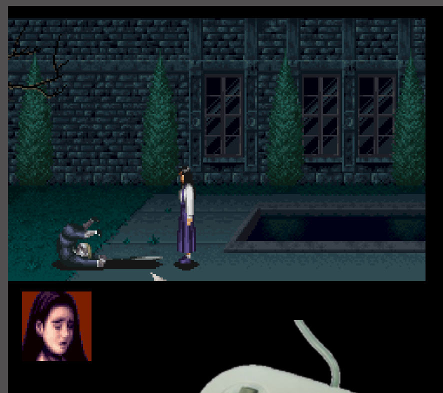


CLOCK TOWER

¿Quién empujó a Bobby y cómo lo hizo?

Pista 1: Aunque en la foto aparezca Jennifer, solo hay que mirar que no le daría tiempo llegar ahí luego de empujarlo.

Pista 2: Se requiere una combinación de valentía y cobardía para lograrlo.





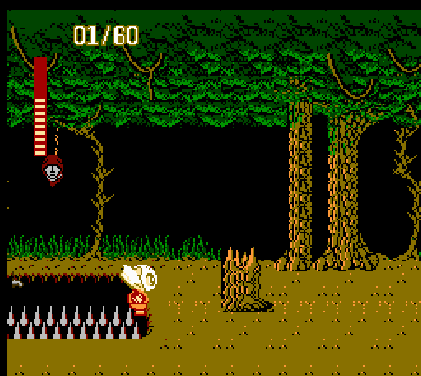
C

WANPAKU GRAFFITI

¿Cómo haces para pararte en estos picos?

Pista 1: Insisto en que no es con truqueador alguno.

Pista 2: El secreto está en la movilidad imprecisa del personaje, pero ¿cómo?.



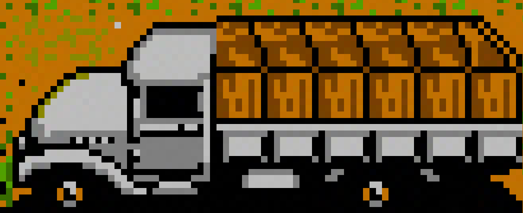
¿Creyeron que se librarían de L@s Lok@s de Nintendo?... pues no es así.

Dado que es una ocasión única, las respuestas se encuentran al final de este especial.

Eso sí, solo los miedosos verían las respuestas antes de intentar responder.

Pereza

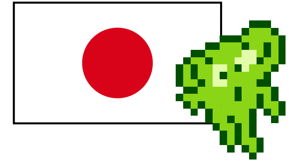




LIFE

RANK ★

Gore Y Parodia Japonés en Wanpaku Graffiti



Los Japoneses son conocidos por su tecnología, su manga, sus afecciones a las colegialas Hentai, la saga Final Fantasy, y por llenar sus estómagos solo al 80%; pero además de ello, por contar con un extraño sentido del humor cuando se trata de volcar la mente en cintas, animes, y desde luego, videojuegos de terror, como ahora es el caso con ***Splatterhouse: Wanpaku Graffiti.***



Sin temor a la Parodia

Wanpaku significaría "travieso", y ***Graffiti*** hace alusión a la conversión SD del género; ***Splatterhouse: Wanpaku Graffiti*** es, por tanto, una parodia del juego Arcade **Splatterhouse**.

Esto parece obedecer a una inventiva de **Namcot**, pero mientras rascamos más allá de la tumba, nos encontramos con que el exceso de pintura roja, y las situaciones "incómodas" ya eran temidas, vituperadas, y hasta carcajeadas décadas atrás.

Los elementos mortuorios, cábala y tabú de muchos poblados, son tratados en este juego de un modo irrespetuoso, y eso precisamente por dos razones, que si bien explicaré más adelante, adelantaré que cumplían el fin de restar a esas representaciones gráficas lo insoportable de sí mismas.



Jugar con la vida y la muerte parece ser un ir y venir de la Sociedad Japonesa, no así de las Occidentales, quienes se han visto subestimadas de dichos paradigmas: Rick no solo se conforma con abrirse paso entre criaturas reptantes y pegajosas como sanguijuelas, además de ello, su hacha le sirve para embarrarlas contra la pared, al tiempo que bebe su soda energizante. Esa es la primera razón, y es que aún para un muerto, los deleites carnales no deben estar extintos, los Japoneses lo saben y lo usan a favor. Veámoslo al tiempo que explicamos la segunda razón.

Retando a un sistema de 8 bits (Y sus causales de censura)

El estilo ***Super Deformed*** viene a brincar la brecha insalvable por el gore, y por la regla aquella de la "Censura".

Aunque claro, hacer limonada sin limones, es lo mismo que hacer un traslado *Splatter* sin violencia desmedida, sangrante y repulsiva, no obstante que haya estúpidos slogans que recen "Qué nos importa educar, si brindamos entretenimiento", slogans de grandes compañías que podrían brincar la brechar en pos del mercado de consumo. Pero nos topamos con otro problema.



Imaginemos, y planteémonos ahora el otro escenario, aquel donde es permisible todo lo rojo que pueda soportar un televisor. En un caso como este, un ***Splatterhouse*** hogareño (para **NES**) hubiera adolecido de personajes de tamaño decente, todo ese desplegado de efectos especiales como tormentas y rayos, pantanos burbujeantes, criaturas que hacen sonar su esqueleto; y tendría atole por sangre, para terminar en una copia estilo "Juuoukii"... y ese sí que hubiera sido un mal sino para el terror lúdico.

Es aquí donde viene el desafío para un programador: alinear los (limitados) elementos del sistema, con las directrices de censura, sin tener que estar peleados, por esto, con su dinero.

El juego puede resumirse en un completo y absoluto "Poltergeist" justificatorio, y eso lo puede TODO, desde ver un vampiro quinceañero y sus chambelanes bailando el vals, hasta una taza de baño con complejo de ballena; si bien, el estilo irrisorio predomina por sobre el entorno oscuro, así también, uno que otro pantallazo puede multiplicar los terrores de las mentes más débiles (y sí, pensé en la muñeca que convulsiona la habitación, y el manejo de rojos y negros cuando Rick... ¿muere?).

Reportaje Especial

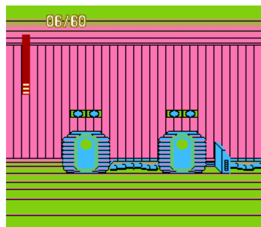
No es difícil, por tanto, ver el foquito de idea que llevó al programador a desafiar la regla, cuando a un sistema que impugna solo se le puede engañar con un negro sentido del humor.

Alguien quiere problemas (y su nombre empieza con "N")

"El Archimago llegó a Ávalon, y así, imposibilitado para introducir el *Grimorum Arkanorum*, no rompió la regla... solo lo tragó".

Edgar Allan Poe no es el único que tiene esos sórdidos ataques de felicidad exagerada luego de burlar a la justicia, **Namcot** también lo padece.

Un juego con toda la insinuación gore de que se vale, aunque bien disfrazada, no podía irse en blanco; y no hablo de sangre, ultra-violencia, ni muerte, sino de: Epilepsia.

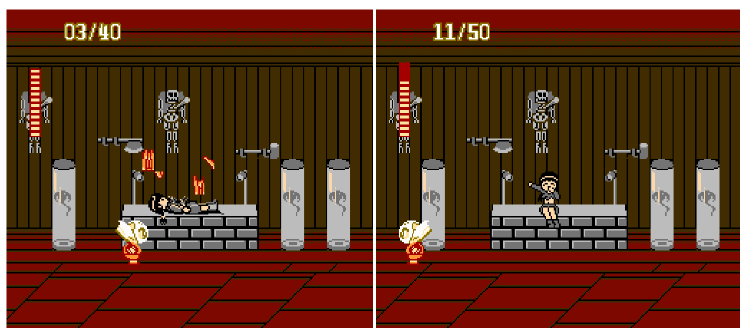


¡Hey!, a alguien se le olvidó que solo son las cabinas las que deberían tener efecto *disco*, ¡cuidado epilépticos foto sensibles!, ¡un ***Pokémon*** se metió a la pantalla!.

"Alien, el décimo tercer pasajero"

Una niña en una mesa inquisitoria, de cuyo vientre inflamado y próximo a reventarse, enarcan sus peludas patas una sucesión de crisálidas, y todo para que, luego de su marcha fúnebre, dicha niña se levante, bostece y aquí no pasó nada.

Rick quisiera saber donde conseguir esas dosis de panda, para no sentir remordimientos de conciencia por los hachazos a diestra y siniestra, aún en contra de las RRR (Ratas Rabiosas y Radiactivas).



El *Absurdo Trágico* es trágicamente absurdo



Rick se levanta de su tumba (esa de donde ni la máscara posesa pudo revivirlo) gracias al desfibrilante rayo, solo para encontrar su trágico fin en el interior de una calabaza dentona.



Y si alguien cree que esto es gracioso, es porque no han visto algo tan perturbador como un perro mecerse en una mecedora (luego de una febril pesadilla de media noche... y era necesario el pleonasmo).

El extremo hilarante

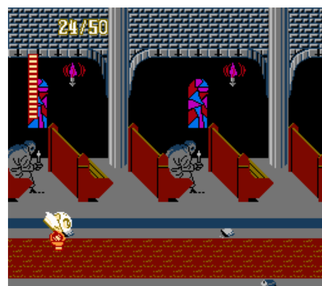
El Japonés le llama Sincretismo, el Occidental se santigua, y Rick asegura que ***El Paganismo*** nunca paga.



¡Duro contra la Cabra de la estrella de cinco picos!.

Repulsivos afectivos

El juego es detestable desde las gazmoñas perspectivas de los púdicos, sin embargo, para quienes gustamos del escarnio japonés (aunque no saquemos oro del lodo), los personajes son el *touché* para la diversión semi-sana, aceptando para esta las aristas tableadas y plegadizas que abanican nuestra lujuria, morbo, y risa.



TyGrus

Deja Vu

Esto es Déjà Vu, sección donde verás temas, personajes, clichés y algunas otras figuras retóricas tomados como eje de partida para algunos de nuestros videojuegos de NES.

Monstruos

El hombre creó a los ***Monstruos*** con el pretencioso afán de engañar y frenar su naturaleza recelosa, impulsiva, y maximizadora, solo así, y mediante el complemento de pócimas, rituales de magia blanca y seres de luz, encontró el balance idóneo para dominar al resto de las bestias.

Es Halloween, y que mejor momento para hacer un retrato de estos seres.

Su origen ancestral tiene diversas caras; así como cada civilización tuvo a sus Dioses, así también cada pecado, cada imprecación, cada apostasía, encontró reflejo en un monstruo. Enumerarlos sería una labor titánica, sin embargo, partiendo de los populares, y precisamente de esa naturaleza temerosa, conviene citar algunos cuantos.

Súcubos, Licántropos, Frankys (y todos tienen hambre)

Drácula es, quizás, el monstruo de monstruos, no obstante que otros como el *Parásito* o el *Horla* hayan llegado antes (bajo su misma estirpe). Eso sí, Drácula es solo el nombre, asociado a el monstruo que se alimenta de sangre.

Algo curioso ocurre con el Hombre Lobo, quien no tiene un nombre, sin embargo, saber su género es suficiente para encontrarlo desde las estepas, hasta las tundras, gris como la plata, o negro como la noche, sediento de sangre.

Y la terna no estaría completa si no hubiera un Frankenstein, una criatura fuerte, ágil, escurridiza, y a mi parecer, el más inteligente de los monstruos. Su hambre: la comunidad con humanos.

Así pues, los hay creados a partir de materia inanimada, como los zombies, los esqueletos, o las momias; otros, que son intangibles o ectoplásmicos, u otros tantos que transmutaron por un experimento, maldición, o simplemente así nacieron. Mención aparte: La Muerte.

El panorama es tan amplio, que muchas veces no se discierne entre monstruos de una época, contra otros mitológicos; monstruos al fin y al cabo, pero en contextos que se disparan más allá de sus propias fantasías.

Monstruos Clásicos Vs Monstruos Modernos

Si algo es monstruoso, entonces no debería tocarse (ni pensarse), o al menos esto creíamos, no obstante, el cine se ha aprovechado de estos "masoquismos" para seguir creando fama (así como esculturales heroínas y héroes, por supuesto). Si bien, décadas atrás eran los monstruos clásicos los que ponían a temblar a la gente (los tres citados anteriormente, y otros tantos como el Yeti, Banshee, Duendes, Wendigos, etc.), poco a poco se fue dando mayor trasfondo al monstruo: de ser criaturas grotescas, torpes, y hambrientas, pasaron a ser criaturas con un propósito, fuese para satisfacer sus más inmediatas necesidades, o para reflejar aquellos estados emocionales que (anhelosamente) aún seguimos buscando como por fórmula mágica.

El monstruo clásico tiene un origen con más mística, sea como espíritu en pena, criatura mutada, o criatura maldita, que para cumplir sus oscuros propósitos se le otorgan fuerzas y habilidades de las que ningún ser vivo puede presumir.

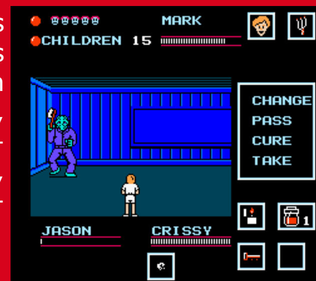
El monstruo moderno no presenta muchos cambios, sigue siendo horrendo, pero busca, casi siempre: venganza. En lo que se coincide mayormente, es que comienza siendo asesino, psicópata, o alguna otra mente desviada, que al morir, y gracias a algún talismán, rito vudú, o entierro indio, vuelve a la vida y se hace casi inmortal (al cliente lo que pida).

Un Drácula lascivo puede no ser el mejor de los personajes en un videojuego, pero si lo ponemos escupiendo fuego, convertido en vampiro, y le damos una razón para cargarle unos latigazos sin remordimientos, entonces es divertido.

En otro juego, llamado Frankenstein, los programadores no conocieron límites: les daba igual poner a Frankenstein hipnotizando a Medusa, que a un duende puliéndole los cuernos al minotauro.

jason nunca muere

Cuando el gato sale, los ratones se divierten... y Jason Voorhees lo pago caro. Sin una razón aparente para su inmortalidad, el sujeto de la cabeza trepanada trascendió hasta los 8 bits, como uno de los monstruos favoritos de la modernidad.



Que se cuiden los Spring Breakers: Jason nunca muere... y quiere venganza.



Desde el Peloponeso, hasta Bucaramanga, los monstruos siguen asolando nuestros videojuegos... ¿citar más juegos?... Godzilla, Gremlins, Friday The 13th, Swamp Thing, Cazafantasmas, Ghosts´n Goblins, Monster Party.

No hay mucho más que decir al respecto, finalmente, agradecemos que lo artificioso de nuestra naturaleza haya encontrado cabida en estas cosas horripilantes, que nos recuerdan que la muerte también puede tener un lado interesante y filosófico.

una mascarada más que decente

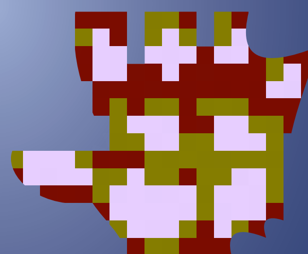
Un sistema familiar (NES), no podía darse el lujo de ser explícitamente gráfico, así pues, el preámbulo en juegos de terror amalgamaba la risa y la catsup; los elementos dispares (bien manejados) daban una excelente combinación de diversión.



Que bueno que Rick si conoce la vergüenza, aún frente a la calabaza de Halloween.

Háblale a La Mano

¿Algún problema para pasar niveles, atasco en tus juegos favoritos, dudas existenciales?...



HÁBLALE A LA MANO

Recomiéndame, recomiéndame, recomiéndame un juego de terror Mano.

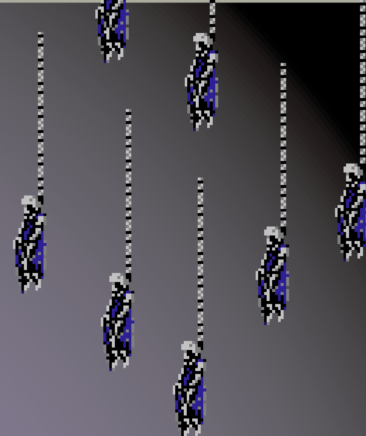
Con la finalidad de evitar favoritismos, en esta ocasión Emoticons Returns nos apoya con algunas recomendaciones de sus bien conocidos títulos Japoneses de Terror, y del resto del mundo. Algunos no se vieron ni en el TOP, ni en el DJV, ni en alguna otra parte de este especial (nótese que dije "algunos", lo que quiere decir que pueden o no estar mencionados en el resto de este especial). El ser recomendados no es por su excelente jugabilidad, o lo guapetones que estén, simplemente son menciones que podrían interesarte.

NES:
-Youkai Douchuuki: Un niño tipo monje que pela contra mitos Japos.
-Zombie Nation: El shooter de la cabecita ajaja.
-Dr. Jekyll and Mr. Hyde: La historia que todos sabemos (según, uno de los peores juegos de NES).
-Gargoyles quest 2: Red Arremer se escapa de los Ghosts´n Goblins, para hacer de las suyas en este RPG.
-Gegege no kitarou: Basado en Anime de mitos y terror Japo.
-Gegege no kitarou 2: Secuela de la primera parte XD.
-Inmortal: Brujos, etc.
-Robo Demons: Robots demonios en un shooter tipo R-Type.
-Akuma Kun: Magia Negra.
-Taboo: Un aburrido juego de Tarot.
-Uninvited: RPG de proporciones épicas. Paciencia, mucha paciencia.
-(Uncle) Fester´s Quest: Aventuras con el tío de la familia esquizofrénica de los Adams.
-Maniac Mansion: Aventura gráfica maniática, donde usas puntero y comandos.
-Mutant Virus: Batalla cenital y microscópica, en un puzzle laberíntico. Secuelas: Resident Evil y Dr. Mario.
-Gremlins 2: Las bolas peludas que no deben comer luego de media noche. Vista aérea, buena opción.
-Beetlejuice: Más plataformas con el Superfantasma en un set de filmación.
-Godzilla: La lagartija gigante hace frente a otros monstruos. Fight.

FDS:
-Youkai Yashiki: Un niño fotógrafo que elimina fantasmas. Mitología Japo.

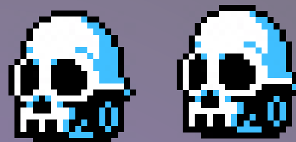


Natural Born Heroes



Seguimos haciéndola de héroes, aún en tiempos de maleficio.

He aquí diez pistas para terminar Castlevania II, sin tener que dar tantas vueltas, y romperse la cabeza que si esto, que si aquello, que si ves a la moza a las orillas del lago de sangre, o a aquel muerto en el cementerio con tu collar de ajos. ¡Basta ya!, y...



¡Comencemos la cacería!

Castlevania II

10 pistas para terminarlo

OBJETIVO DEL JUEGO

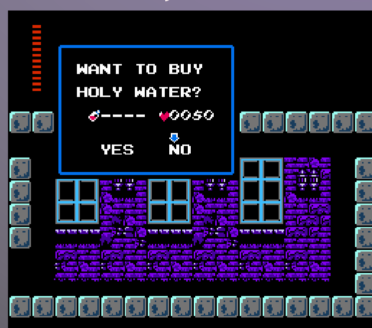
A diferencia de la primera parte, este juego se desarrolla en la Pacífica Región de Transilvania, así que tu objetivo principal es encontrar las 5 partes de Drácula, y llevarlas a Castlevania (el castillo del Conde), para incinerarlas. Así pues, el juego cuenta con 5 Mansiones, y algunos pueblos que será necesario visitar para conseguir el citado objetivo. Vamos a las pistas.

PISTA 1: Preciados objetos



Tan pronto empezar, hay dos cosas importantes por hacer: comprar Holy Water (la famosa agua bendita) y el cristal blanco. Ambos artículos están en esta foto. El cristal te lo vende este sujeto, y Holy Water esta dentro de esa entrada sin puerta. Si acaso te falta dinero (corazones) avanza una pantalla a la derecha y elimina licántropos y esqueletos, y regresa a hacerte de estos objetos.





No sigas avanzando si no los tienes.

PISTA 2: Usando los cristales

El cristal blanco sirve para hacer visibles ciertas bases (las de la primera Mansión por ejemplo).



Más adelante, al ir hablando con los habitantes de otros pueblos, el tipo Robin Hood te cambiará este cristal blanco por uno azul, y más tarde por uno rojo.

Si acaso alguno te dice "I refuse to exchange my crystal", quiere decir que tiene un cristal superior al tuyo, pero que deberás probar cuando tengas más experiencia o hayas hecho algunas cosas más.

	**NIVEL 1**	Hace visibles algunas bases (antes invisibles).
	**NIVEL 2**	Elígelo, y agáchate 5 segundos en el lago para descender sus aguas.
	**NIVEL 3**	Elígelo, y agáchate 5 segundos en Deborah´s Cliff para invocar un remolino.

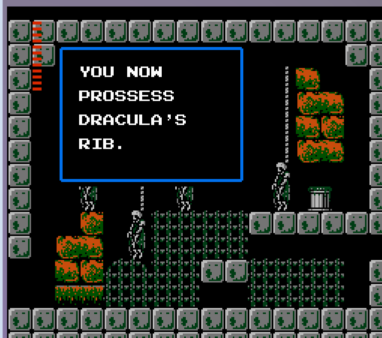
Natural Born Heroes

PISTA 3: Bendita Agua Bendita



Holy Water es el arma más útil del juego: te permite romper bloques débiles del suelo y paredes, además de que te ayuda a identificar qué pisos son falsos, para que no caigas y tengas que repetir rutas largas y engorrosas.

PISTA 6: Una estaca saca otra



La estaca de roble (***Oak Stake***) es INDISPENSABLE y solo puede comprarse en cada Mansión. Sirve para abrir esa esfera que brilla y que resguarda una parte de Drácula.

NOTA: no compres más de una, no son acumulables, ni te sirven para otras Mansiones distintas a aquella donde la obtuviste.

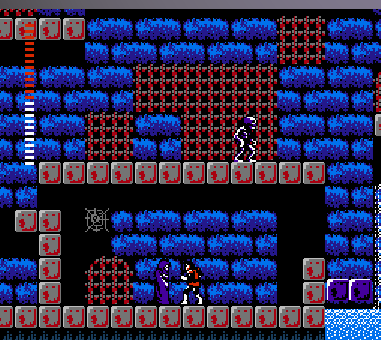
PISTA 4: Un paseo por la Estigia



Cuando hayas conseguido el corazón de Drácula (Dracula´s Heart), equípalo y vé con el barquero, este te conducirá a una parte oculta de Transilvania, donde yace la Mansión Braham, otrora la Mansión de la Muerte (el cielo cambia de color, y un sonido te lo indicará). Además, el texto de "Sure, i´ll take you to a good place" es reemplazado por uno de "Let me show you the way".



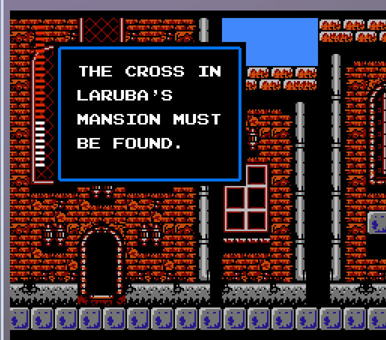
PISTA 5: El Látigo de Fuego



Cuando tengas el látigo ***Morning Star*** ve a la izquierda de la Mansión de la Muerte (Mansión Braham) hasta llegar a este sitio.

Al hablar con el monje, este lo convertirá en ***Flame Whip***, el látigo más fuerte del juego.

PISTA 7: ¿Mentiroso?... ¡Mentiroso!



Habla con todo mundo, pero ten en cuenta que no todo mundo dice la verdad. Cuando necesites llenar tu energía ve a las iglesias, el padre rellenará tus barras de vida. Eso sí, tiene que ser de día, que también los clérigos duermen.

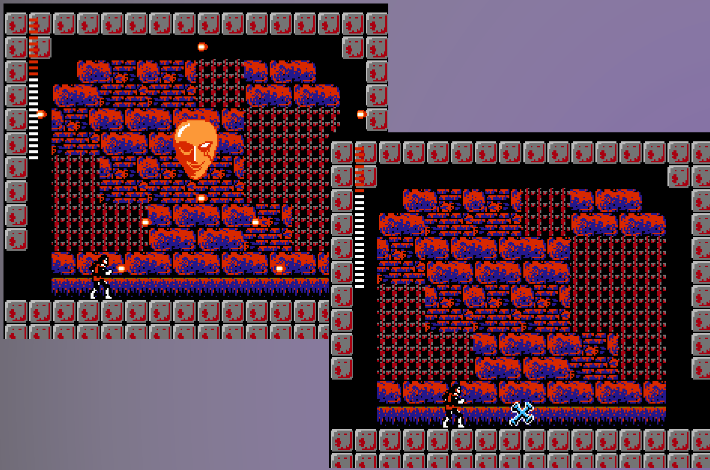
Natural Born Heroes



PISTA 8: Vampira... y La Muerte.

En algunas Mansiones hay una especie de jefe, y digo especie de jefe porque no es necesario vencerlo para seguir avanzando, pero es buena idea arrearles unos cuantos latigazos.

Si vences a ***Vampira*** te darán la ***Cruz Sagrada***. Se supone que solo con ella podrás entrar al Castillo de Drácula, aunque recuerdo que la primera vez que lo termine ni siquiera me entretuve en obtenerla.

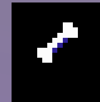
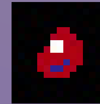
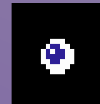
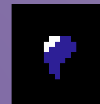
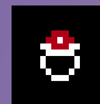


Si acaso vences a ***La Muerte*** te darán el ***Cuchillo Dorado*** (Golden Knife), y contra esta arma Drácula es nada.



PISTA 9: Esencias de Drácula

Solo podrás llegar a Castlevania si has reunido las 5 partes de Drácula. Cada una de estas 5 partes sirve para algo (al ser equipadas):

	**Costilla (RIB)**	Sirve como escudo cuando no nos movemos.
	**Corazón (HEART)**	Muéstraselo al barquero para que te lleve a la Mansión de ***La Muerte***.
	**Ojo (EYE)**	Las pistas ocultas quedan al descubierto (se ven como un libro rojo, o diente).
	**Uña (NAIL)**	Rompe bloques que de otro modo solo con ***Holy Water*** se podrían romper.
	**Anillo (RING)**	Es la pieza que completa el rompecabezas para que puedas llegar a Castlevania. No creo que tenga un uso.

PISTA 10: Haciendo experiencia

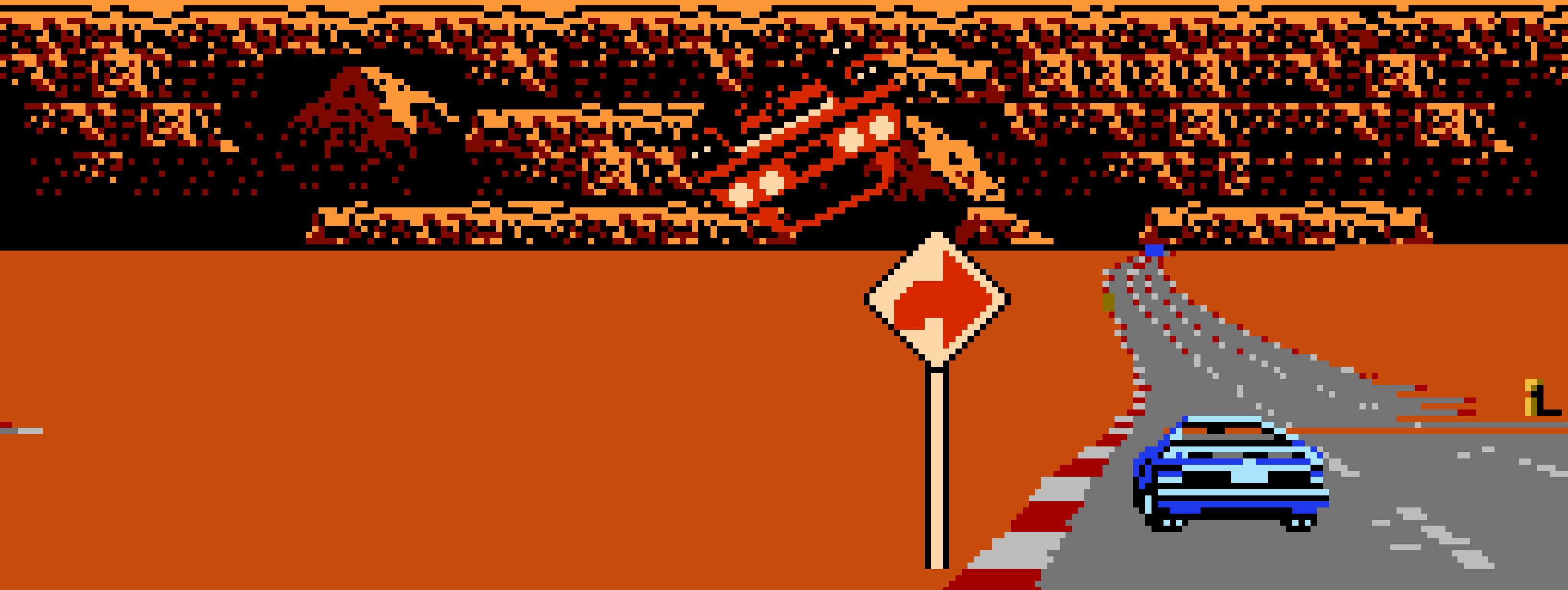
Si necesitas corazones (no confundir con energía que se recupera en la iglesia) es buena idea esperar a que se haga de noche y enfrentar a los zombies de los pueblos, ya que estos son más predecibles y no son tan agresivos, ni tan fuertes como los engendros de los Cementerios.



Si aún con todo esto siguen teniendo problemas, les comparto el super password de ***Glitchman***, publicado en el número 2 de magazinNES:

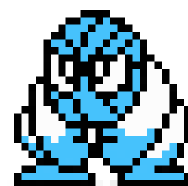
DINT XXDY
445X V3ZX

Envidia





Ocio en casa



He aquí un compendio de películas, series, y libros que te llevan por algunos pasillos del terror psicológico, el suspenso y el miedo. Se ha procurado favorecer las cintas y series psicóticas, por sobre las sangrientas (y burdas).

Tele



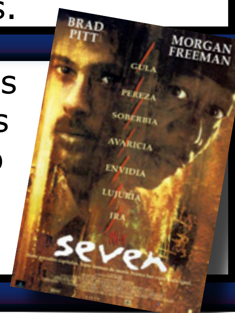
Cabo de Miedo (Cape Fear), Obra cumbre del suspenso y escalofrío: Max Caddy es un exconvicto que podría darle (fácilmente) clases de ingenio (y terror psicológico) a cualquier abogado y fiscal de distrito.

Aunque de muchos años atrás, pocas cintas logran igualar el extraordinario "asedio" que te mantiene con las uñas clavadas al descansa brazos.





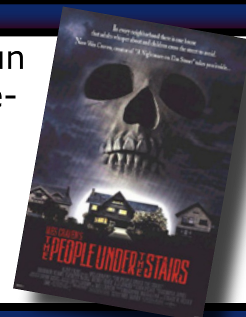
Eye of the Beholder (El Ojo del Espectador), *Gargoyles*. De las estepas de concreto de Manhattan surge la bestia. El primer drama animado de Disney no provee sangre en exceso, pero tampoco la excluye. Zorra ha recibido el ojo de Odín como obsequio, sin saber que al toque del plenilunio tendrá una violenta transformación. Heroísmo, suspenso, y por supuesto, terror. Para todo pagano de las series animadas.



Se7en, Escrutar los pasajes del infierno de la divina comedia mientras se escucha "Aire" de Bach, no siempre significa amplitud de criterio, pero mientras el asesino de los 7 pecados no caiga en la trampa, habrá que descender tan bajo como la mente criminal más perturbada y a la vez más perfecta. 7 días, 7 pecados, 7, 7, 7... y "esta maldita Ciudad".

Prayer Beads (Episodio 6): Eddie. Ikuo es un niño de actitud maliciosa y con poderes extrasensoriales. Una serie de asesinatos sin respuesta, y una foca amigable llamada Eddie parecen no tener nada que ver, pero... Efectos especiales de tercera, y una historia que te puede hacer reír o te puede provocar malos sueños por una noche... esto suena a colapso, y giros inesperados.

¡Los japoneses están locos! (y nos gusta que así sea).



La Gente Detrás de las Paredes (o Sótano del Miedo), Un tesoro, y un revés del destino ponen a un par de niños a correr y a buscar la salida de las tenebrosas entrañas de una Mansión.

Wes Craven (Nightmare on Elm Street) suaviza el estilo "sangriento" para darle más suspenso y *algo* de espesura a la esperanza y heroísmo, ahí justo donde solo hay psicópatas, un perro... y algo más mortuorio.



Dark City, Un thriller de ciencia ficción, con toques de persecución. Después de todo, Matrix no es lo único que domina esta realidad, "Los Extraños" pueden estar al acecho, y esto puede ser peor: no recuerdas nada y se dice que eres un asesino serial.

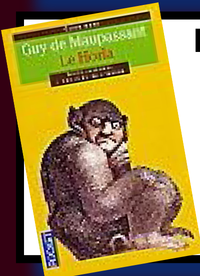
Suspenso y desesperación pueden estar presentes (no apta para nictofóbicos).

Libros



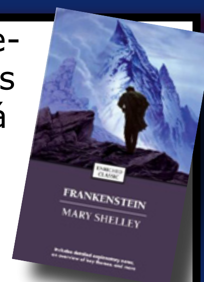
It, *Stephen King*. Un pueblo coulrofóbico, cuyos sacos liberan ponzoña a bocanadas, y solo un grupo de niños podrían tener la solución. Plazonetas, psicópatas, fotos y estatuas que cobran vida... "It" es más que "El Payaso" .

Lo sé: más de mil páginas no es nada estimulante, pero si luego del primer interludio quedas atrapado, querrás terminarlo. ***Opción: Le petit Prince. XD***



El Horla, *Guy de Maupassant.* Predecesor de Drácula, y sin duda alguna, uno de los mejores relatos de *súcubos* jamás escrito, con un arco argumental simple, pero con aristas brillantes.

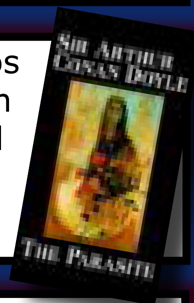
¿Lo escuchas?... ¡es el Horla!... Click, click, click, click. Lectura obligada para los amantes del *Survival*. ***Opción: Drácula (Bram Stoker),*** y ***La pequeña Roque.***



Frankenstein, *Mary Shelley.* El moderno prometeo es la obra de terror menosprecia por naturaleza (quizás por lo lento que transcurre la historia, pero no menos demoledora), sin embargo, explora ese abismo de soledad y miedo, que te pondrá los pelos de punta. Una serie de sucesos que tienen en la paranoia total a Victor Frankenstein, solo puede significar terror en su más pura expresión... ¿cuál de los dos Frankenstein es el monstruo?. ***Opción: No hay otra que la iguale (lee esta).***



El Lobo Blanco de las Montañas Hartz, *Frederick Marryat.* Cuando el sensacionalismo se mezcla con el suspenso y el horror, obtenemos una combinación espeluznante... la noche es un buen momento para salir de cacería, pero no hagas tratos con extraños, aún en los más fríos parajes de las Montañas Hartz.
Opción: El Ciclo del Hombre Lobo (Stephen King).

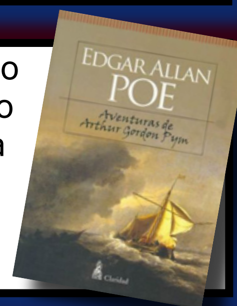


El Parásito, *Arthur Conan Doyle.* El creador de Sherlock Holmes nos conduce por una serie de razonamientos científicos que se contraponen a las manifestaciones mesméricas, terminando en un descubrimiento insólito en el que el terror, la muerte y las líneas sorpresivas no están exentas, con uno de los mejores finales jamás tejidos en este género. ***Opción: El sabueso de los Baskerville.***



Cuentos de Cthulhu, *Howard Phillips Lovecraft.* Contrario a E.A. Poe, Lovecraft se basa en las percepciones, en la finura del ojo, y en la descripción al pelo de criaturas, que, nos seguimos preguntando donde habían estado ocultas todo este tiempo.

Historias de *No Muertos*, y paseos por las inmediaciones del Asilo Arkham quizás te enseñen a ser cauteloso. ***Opción: El Necronomicón,*** y ***La pata de Mono.***



Las Aventuras de Arthur Gordon Pym, *Edgar Allan Poe***.** Aunque luego del capitulo 13 la historia toma una pendiente en bajada, este es un claro ejemplo de cómo Poe puede estrujar la mente, moldearla, engañarla, manipularla, y llevarla por los terrores insufribles, sin que por ello se tenga que valer de criaturas demoniacas, momentos sorpresivos, u otros instantes de gore y fantasía. Ingenio puro, en un osado relato. ***Opción: Narraciones Extraordinarias, El Cuervo.***

TOP 13
Aventuras de Terror

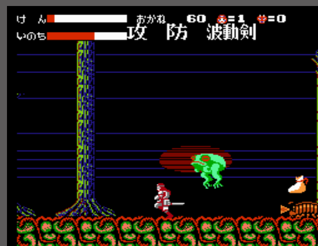


Ponemos al TOP nuestras Aventuras de Terror, donde juegos como *Sweet Home* quedan fuera de esta categoría, pero ocupan, por otro lado, el lugar de honor. Que en este Halloween no haya muchos dulces, pero sí muchas travesuras de falanges. Échale un ojo a la sección de la mano para otros títulos de Terror que no están aquí.

1° Getsufuu Maden (J)

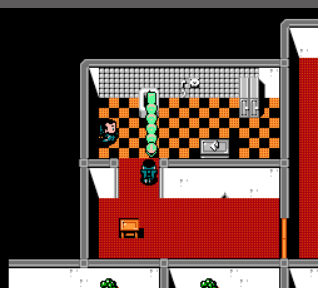
El héroe Fuuma (con doble "u") contra las hordas demoníacas.





Cabezas de afiladas cabelleras, fuertes golems, esqueletos con látigo, en un juego que se centra en plataformas. Para quienes consideran que es injusto que Castlevanias vayan a la sexta posición, decir que este juego es de Konami, con ese impreso mitad Castlevania, mitad Ninja Gaiden, en escenarios pequeños pero de suma intensidad. Recordando a: Evil Dead 2.





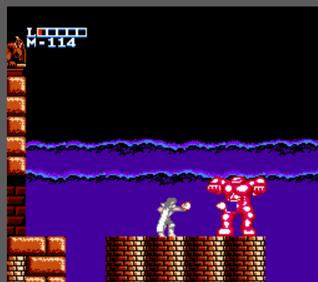
2° New Ghostbusters II (E)

Los verdaderos Cazafantasmas están de regreso, en un título donde el trabajo en equipo esta bien implementado. Nótese que solo salió en Europa... buen momento para conocerlo. Queda demostrado que el Terror puede ser todo lo "pegoscle" que un programador quiera, y si tú lo aturdes, yo lo atrapo, y todo desde la comodidad de un control, en una perspectiva de 3/4 aérea, con un buen reto para un buen rato de diversión en este Halloween. Recomendado por Damon Plus.

3° Holy Diver

Un título que no le pide nada a Castlevania. A medida que el hechicero venza a sus enemigos, obtendrá los talismanes mágicos que le permitirán congelar las aguas, lanzar poderosas ráfagas, hacer disparos múltiples, y otros más, sin contar con esa habilidad para convertirse en un Dragón. Lo mejorcito del juego es que los enemigos comunes no se andan por las ramas, y son todo un reto: desde los mosquitos, hasta las agresivas barracudas. Combina tus ataques, y no permitas que el mal triunfe.









4° Splatter House -Wanpaku Graffiti-

La Calabaza Panteonera ha secuestrado a Jennifer, y con ella (la calabaza) está toda la progenie satánica.

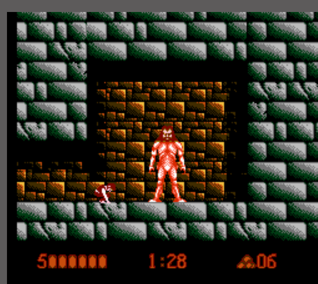
Mofas por todos lados, en un título que no respeta ni a los muertos. Buen nivel de dificultad, gráficos angelados, y algunos pasajes alternos nos hacen darle a este juego el cuarto lugar.

5° Bram Stoker´s Dracula

Aunque Jonathan Harker es el único que valientemente enfrentará al Conde, parece ser que Mario Bros le ha dejado algunas cuantas cajas de interrogación para ayudarlo.

Estás solo en tu aventura, contra un camaleónico Conde, y digamos que solo tu valor, y unos buenos apretones de botones te salvarán de los claustrofóbicos pasajes del Castillo de Drácula.





6° Castlevania I, II, III







Los profanadores de osarios, mansiones y castillos se llevan el sexto lugar en Aventuras de Terror, y no precisamente por desmerecer.

Ya sea con un toque de búsqueda (Castlevania II), o solo para repartir latigazos y magias a diestra y siniestra (Castlevania I y III), se van a casa para ser jugados cuando requieras juntar valor, y poder así entrar en el Hogar, Dulce Hogar. Si te gustan este tipo de aventuras, prueba también Holy Diver y Getsufuu Maden.



Que cada quien decida su pesadilla favorita, mientras seamos héroes, y no amanezcamos con dos puntos rojos en el cuello, todo está bien.

7° Ghosts´n Goblins





No se que clase de romanticismo sea este, pero llevar a una princesa de paseo al cementerio... de noche... y en calzoncillos!. Así pues, hasta el diablo rojo se sentiría ofendido con semejante demostración de temeridad, por tanto, para zanjar el honor, el diablo debe salvar a la chica del depravado Arthur. Ogros, muertos vivientes, cuervos, y por supuesto apacibles diablos, tratarán de impedir que lleves a cabo tu perversión. La dificultad es todo un reto, y la música... ¡estupenda!.





8° Werewolf

Plataformas... hombre o lobo, *pájaro o bestia, arrojado por la tempestad a este hogar impávido, a esta tierra encantada por el horror.*

Buenos gráficos, buenos cinemas, dificultad idónea, metamorfosis... ¿que más se puede pedir?... que transmita más miedo, y que el jugador se sienta indefenso, y no hacer que el mundo tiemble con uno de esos poderes especiales (es queja y sarcasmo, según convenga a los intereses).

9° Akumajou Special -Boku Dracula-kun-

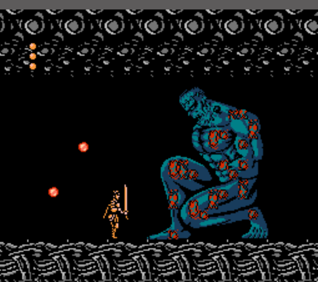




Konami le encontró el gusto a la parodia, y en este caso el blanco fue Drácula. Plataformas con incremento de habilidades y poderes conforme avanzas, indispensables para hacer frente a los monstruos.

No vio la luz fuera de Japón. La razón: ¿Te parece lógico ver al Ku Klux Klan portando esvásticas?. Favorito de Deyblade.





10° Frankenstein

Con un sistema de valores aleatorio y muy raro, así como una dificultad alta y criaturas insidiosas y recurrentes, Frankenstein se queda en esta posición por hacer un buen compendio de monstruos (y mitos), y por contar con *captions* introductorios.

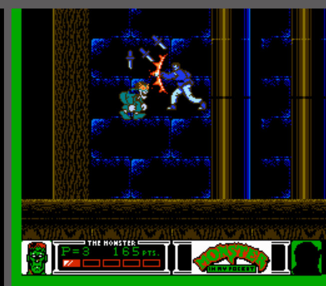
¿Los espíritus del bosque te protejerán lo suficiente como para rescatar a Emily?... "invoca el nombre de Elizabeth, Justine, William... y atraviesa con tu espada su corazón".

11° Monster in my Pocket

Mucha televisión puede hacer lo que este juego hace: volverte un monstruo. Aunque sirviendo a un fin tan vacío como la cabeza del Kraken, Vampire y The Monster te quitarán la resaca entre tanto barbarismo sádico y sin sentido.

Al menos aquí tendremos una buena dotación de explosiones, así como heroísmo de película. *Made in Konami*.









12° Monster Party

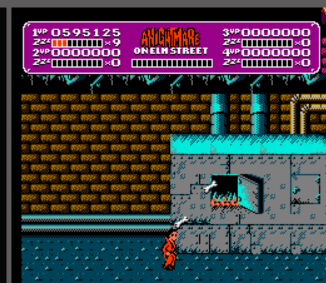
Supongo que este juego debió censurarse, pero no por los escenarios sangrantes... sino por lo tonto que puede ser un niño para dejarse engañar por una gárgola alienígena (con un poco de halago al ego). El caso es que Mark y su fabuloso bat, son llevados al país de la secuestradora criatura, donde plantas que hablan, cocodrilos en las alcantarillas, y labios de ***Rolling Stones*** tratarán de comerte vivo.

Una aventura de terror que no pasa desapercibida para los fans en este Halloween. Además del Bat del millón de dólares, Mark podrá fusionarse con la criatura para tener poderes especiales y quizás así acabar con el horror que asola este mundo.

13 ° A Nightmare on Elm Street

A Freddie le sienta bien el 13. Antes de que alguno se me eche al cuello, en mi defensa tengo que decir que la línea que divide la mayor parte de este TOP es tan ínfima que estos títulos bien podrían estar en cualquier posición. Zapatero a tus zapatos: Plataformas en un thriller basado en las cintas. Ventajas: 4 jugadores, tres transformaciones por personaje, reto mesurado, así como gráficos que cumplen. Buena opción para iniciar Halloween.





Mención Honorífica

Sweet Home

Viva imagen de "El Retrato Oval" de Edgar Allan Poe, e inspiración de modernos ***Survivals*** (quizás el primer ***Survival*** gráfico del mundo de los videojuegos, si no tomásemos en cuenta esos RPG´s de sobrevivencia en lenguaje basic).

Así como ***Clock Tower*** fue todo un suceso para Super Famicom, ***Sweet Home*** lo es para ***Famicom***. Nuevamente la censura de Nintendo privó al resto del mundo de la decencia en divertimentos electrónicos, y todo por lo rojo, algunas armaduras, muertos, algo de violencia que a nadie hace daño, y toques de música vibrante, en un estrujante RPG.

Tu cuentas con 5 personajes que se adentran a una tétrica Mansión en busca de una pintura, para suerte de todo videojugador, la Mansión está plagada de criaturas impactantes, así como de rastros inquietantes por aquí y por allá que te guiarán por los aparentes cuartos sin salida mientras hilvanas una historia de espanto. Alguna que otra alma en pena se dejará ver por las inmediaciones, mermando tu optimismo y deseos de escape. Nuestros personajes cuentan con cualidades únicas, que podrán usar en equipo o de modo individual, y cuando alguna criatura te atrape, se iniciará una pelea en donde a través de comandos eliges tu estrategia, pudiendo echarle montón al susodicho, o pudiendo poner los pies en "ahí nos vemos".

Bien, pues aquí está, ocupando el lugar de honor que ningún otro juego de Famicom podría ocupar, a la manera y usanza del campo de Terror en que el miedo gráfico y psicológico se baten a duelo.

¡Impensable no probarlo!.







PARTICIPARON (Pero no llegaron al TOP)

Dr. Chaos

¿Que sería de un género de Terror, si en estos no estuviera presente el Científico loco?. El Dr. Chaos erró su experimento, y ahora, con las notas asentadas en su diario, encomienda a su hermano corregir todo el paralelismo de monstruos que ha soltado por la mansión. Un juego difícil, que requiere conocimientos topográficos, y no temerle al mal. Side scroll con cuartos difíciles en primera persona por los cuatro puntos cardinales.





A este respecto, un juego como ***Uninvited*** resulta mejor opción.

Swamp Thing





Basado en el comic del mismo nombre, Swamp Thing busca cobrárselas al Dr. Deemo por convertirlo en un monstruo de algas y helechos en su fallido y apresurado intento por robar la fórmula.

Deberás avanzar por los intrincados y pantanosos escenarios , un cementerio, y algunos otros escenarios lacustres, para cobrar dulce venganza.

No creí que hubiera argumento tan perfecto para suplir una mala movilidad. Te sentirás viscoso al tomar el control.

Thunder Warrior

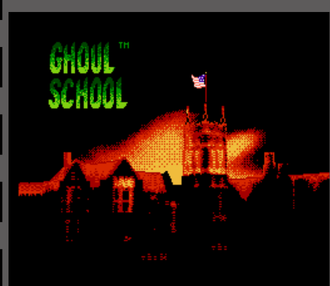
Entre demonios, manos que te asedian, y criaturas de miedo, deberás ilustrar el precepto de Julio Verne en sus aventuras imaginarias y llenas de ficción.

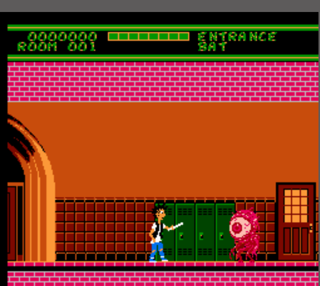
Este corsario ha de ser inglés: se las ve duras, pero no pierde el porte. Dificultad alta que se te olvida que lo que te persigue es lo que la leyenda cuenta. Necesitarás más que ese ataque especial de invocación de rayos, para vencer muchos mitos Japoneses.





Ghoul School





Si iban a mandar la escuela al infierno, por lo menos hubieran avisado (y de paso dejar a Salma Hayek).

La insufrible dificultad hace de las suyas en este juego, y los "seresitos" llevan las de ganar.

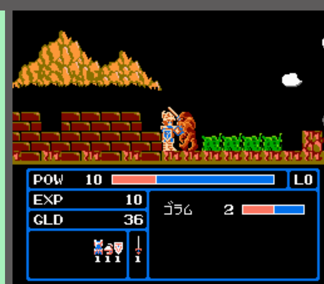
Una especie de copia de Tiny Toons demoniaco, con injertos de Monster Party (aunque más pirado). El borrador, la tiza, ahhh sí, el querido profesor... que bueno que Mafalda no es mi ángel guardián (ni que este juego haya entrado al Top).

Zombie Hunter

Podría parecer un RPG, pero no, es una inestable aventura de pantalla dual que conjuga la pelea contra monstruos en tiempo real, con un sistema de aumento de puntos.

¿A alguien le suena la frase "jugar como nunca, perder como siempre"?. Solo apto para una pelea contra el reloj, de otro modo, *La cosa del Pantano* te robará más atención.





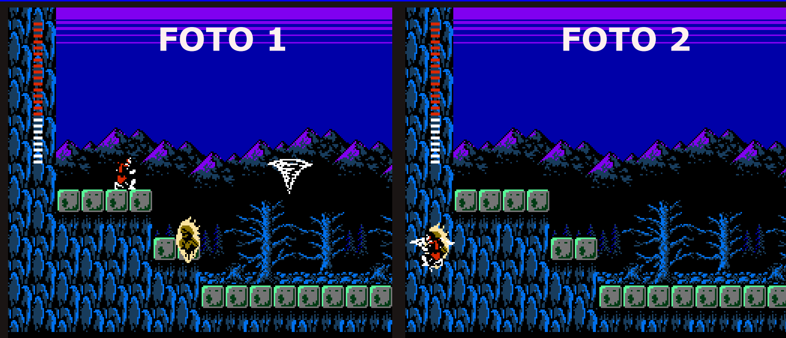


A

CASTLEVANIA 2

¿Cómo llegó Simon a esta parte del juego?





Deja que te siga un fantasma llameante del cementerio hasta ***Deborah´s Cliff***. Híncate usando el cristal rojo, calculando que el remolino aparezca cuando el fantasma va a la altura del primer escalón (FOTO 1), si lo haces bien, el fantasma te tocará cuando estás siendo llevado en el remolino (FOTO 2), dejándote atascado en la montaña. Años atrás tuve que reiniciar el juego, aunque Glitchman dice que si logras salirte llegarás a Castlevania.

CLOCK TOWER



B

¿Quién empujó a Bobby y cómo lo hizo?









Aunque no lo creas fue el espíritu de Jennifer.

Foto 1: Enfrenta a Bobby en un espacio abierto hasta que lo tires, enseguida párate sobre él (cuidado con caerte) y oprime L y R alternando (y con ritmo).

Foto 2: Si lo haces bien, cuando Bobby se levante quedará desorientado, y atrapará el aire, mientras que tú también atraparás el aire.

Foto 3: Oprime PÁNICO hasta que lo tires nuevamente. ¡Cuidado!, si Bobby gana, tú también morirás.

C

WANPAKU GRAFFITI

¿Cómo haces para pararte en estos picos?

04/10



Como Rick se mueve muy rápido, solo lo puedes hacer con un salto de precisión. Por ejemplo, empezando el juego, da un salto a todo lo que da desde la plantita de la foto, así conseguirás atorarte en el extremo derecho de los picos, sin que ahí te hagan daño.

04/10



A

CASTLEVANIA 2

¿Cómo haces aparecer dos bases antes de llegar a Castlevania?











Aunque hay más de una forma para lograrlo, esta es una de las más seguras y fáciles de conseguir.

FOTO 1: Avanza el scroll hasta que veas una sola base.

FOTO 2: Regrésate un poco hasta que dicha base se pierda de la pantalla.

FOTO 3: Espera a que se haga de noche o de día (según el momento en el que estés).

FOTO 4: Continúa avanzando y ahora verás que en lugar de una base aparecerán dos.

Ira



OpinioNES



Definiendo los parametros de este Especial

Terror. Nes. Dos elementos en que pensar, y puntos medulares de este número.

Fuera de ***Sweet Home, Uninvited***, y quizás ***Maniac Mansion***, el campo es árido como para explotar esta idea en su justa dimensión, aunque, por otro lado, sumar elementos significaría rebasar esas aristas y vértices que definen y dan hermetismo al concepto.

Aunque claro, tampoco era mi intención revestirlo de temas deleznables sin asomo de estímulo audio-visual: no se trataba de causar colapsos nerviosos, ni síncopes comatosos... mejor buscar una buena máscara para hacer frente a estas mixturas de género.

Para exponerlo mejor, pensemos en ***Super Mario Bros 3***: en algunos castillos encontramos fantasmas, y no por ello iba a incluirse en este especial. Así pues, el elemento inopinado (adicional al terror) de este especial fue la "Aventura", justificada a partir de la aparición de monstruos, criaturas, situaciones tétricas, y en sí, a la semblanza del mismo Terror en una mayor parte.

Una vez que estuve oliscando y jugando (hasta el hartazgo) muchos de los títulos aquí expuestos, encontré que de los monstruos definidos como Frankenstein y Drácula, se pasaba a seres de las mitologías Escandinavas, Griega, Orientales, y del mundo entero, terminando en un listado de varias hojas sobre títulos que, sin respeto a las ideas, tiempos, y culturas, hacían estas mezclas (no estoy sojuzgando, solo haciendo ver el inconveniente, para este número, de tener elementos varios englobados en algo como el terror), por tanto, a ese respecto también era preciso delimitar el tema, para no comenzar hablando de ***Friday The 13th*** y terminar con ***The Battle of Olympus***.

Uno de los parámetros quedo roto al incluir información del sistema Super Famicom: ***Clock Tower***. La respuesta a esta incógnita subyace en que, viendo de frente al sistema de los 16 bits, este sería el único exponente *Survival* al que vanagloriar, y qué mejor que incluirlo como un *Bonus,* para que quienes no lo conocieran se sintieran inmersos en uno de los verdaderos Terrores Psicológicos.

Otro de los límites hacía ver que el terror no se proveía de heroísmo... se plagaba de criaturas adefesias todas, que buscaban cuadrar el mundo a su forma y bizarría, y es, en esos momentos en que los héroes solo marcaban la diferencia, y se manifestaban... todo lo demás triunfaba sobre la mente, y ese fue, otro de los momentos en que procuré acotar, para que fueran los niños los privilegiados y objeto de crítica (aunque claro, de nueva cuenta se rompía la regla por juegos como ***Castlevania***, ***Dracula***, ***Man Thing***, ...).

¿Y por qué un especial de Halloween?... muchos estamos muy contentos de que haya una época de terror al año, que se revista de temas escabrosos que son solo el ***innuendo*** de la vida, de tal suerte que se alejase de los convencionalismos, razón por la cual osé obsequiarles algo más que prosa escatológica.

Es así, muy a pesar de estas eventualidades, que ofrezco este primer intento de Especial MagazinNES, que no por ser el primer número (experimental) se ha descuidado y hecho a la buena de Dios, sino todo lo contrario.

Ya estoy pensando en la creación de otro especial de este estilo, aunque dentro de algunos especiales más, porque aún hay muchos y tan variados temas por estirar para este divertimento.

Mientras tanto, buscaremos otros parámetros, quizás no tan ajustados como ahora lo son, ni tan rebuscados como terminaron siendo, pero eso sí, donde siempre este presente un interés en homogeneizar el concepto, a fin de que desde la primera hasta la última página pueda palparse al menos un dejo de terror, sea para NES, SNES, u otros sistemas a adoptar.

Finalmente, decidí hacerles algunos dibujos de humor para quitar posibles resabios de este mismo especial (siempre y cuando estos cumplan la expectativa del lector), y ese fue el último parámetro: reir, que quien ríe al último... ríe mejor.



Tygrus

Humor MagazinNES Presenta...

Los dilemas de Jason















R.I.P.

AGRADECIMIENTOS







Fé de Ratas

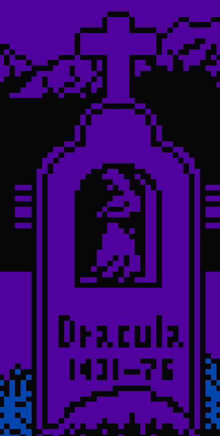


- The Splatterhouse West Mansion: http://splatterhouse.classicgaming.gamespy.com/ : información sobre el juego Arcade.
- www.gamewinners.com: Algunos trucos y glitches.
- www.gamefaqs.com: los boards de Clock Tower, y algunos datos del mismo (aunque el 95% de la información fue extraída del juego, y los glitches sean inéditos).

NOTA: Cualquier otra corrección, aclaración, mención, etc. que se haya pasado por alto (como es la costumbre), la haré saber dentro de los números normales de MagazinNES.

magazinnes.blogspot.com

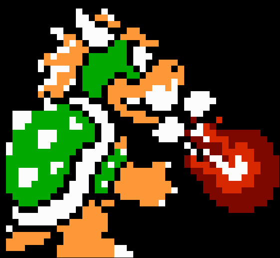
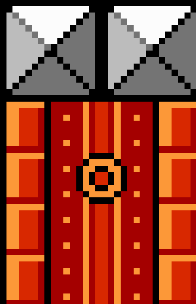
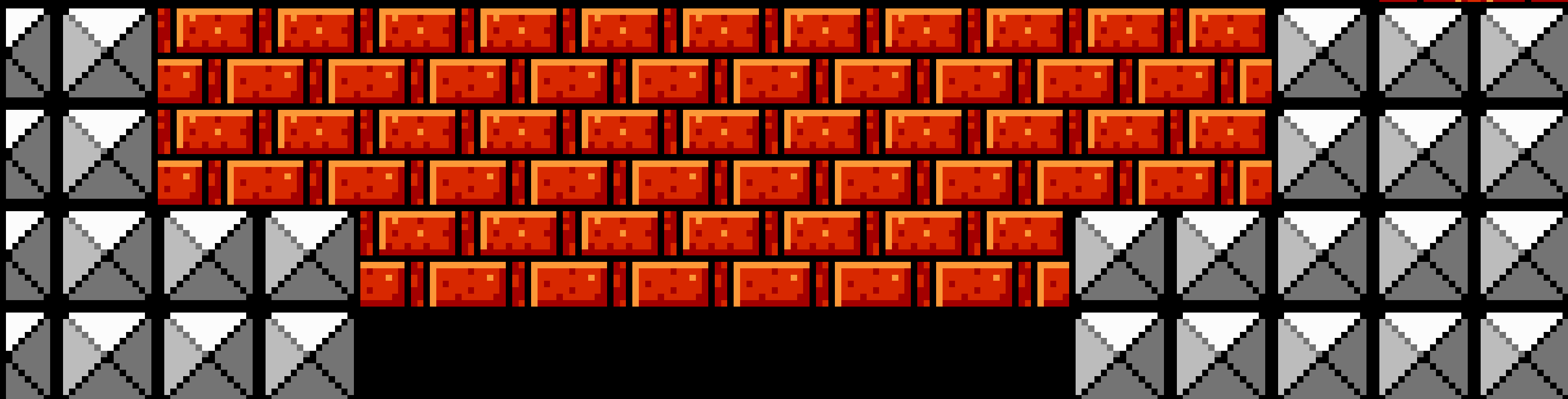
magazinnes.forospace.com



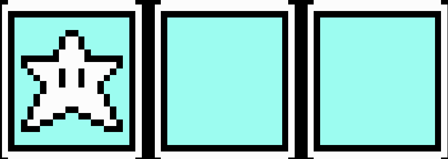
"MagazinNES"
Especial No. 1, Nov 2007



Soberbia

WORLD 8 $99
M x 99 9999990 290





Los Titanes han desafiado a los Dioses...

y secuestrado a la hija de Zeus

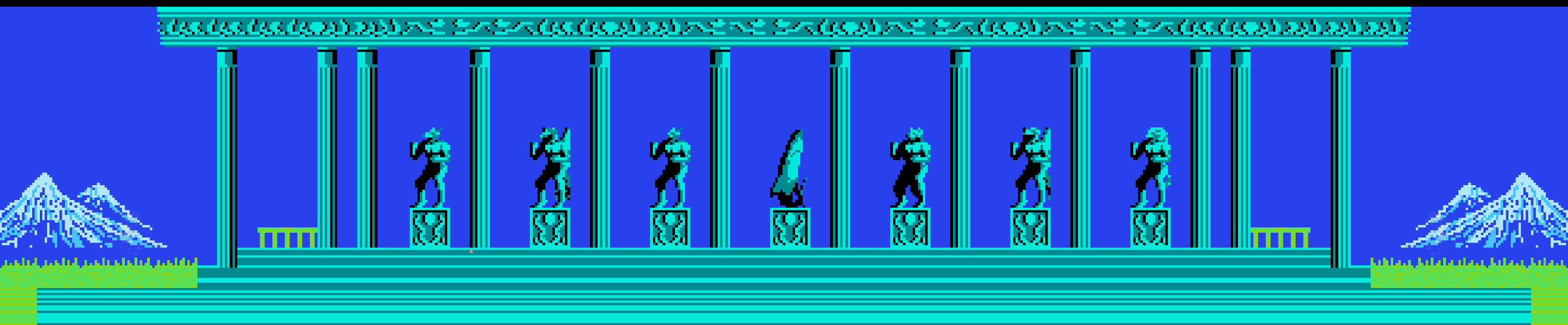
Levántate de la roca....

transformate en 7 Bestias

Y ocupa así, tu lugar en los Elíseos

Juegos Olímpicos de Famicom, Sin Licencia y otros más

Para tu Nintendo Entertainment System



"Aquí abajo, todos flotamos"